大众软件 游戏玩家需要怎么样的媒体表达形式 2018·8月

聚焦 **成为完美游戏平台**
游戏本的外设选择



大众软件

8
2018年8月

感谢有你，悦享应用娱乐未来



专题企划
公路复国记——《最终幻想15》

专栏评述
“女装时代”
老IP有机会在中国赚回票价吗？

前线地带
《古墓丽影：暗影》
《骑马与砍杀2：领主》

评游析道
《腐烂国度2》
《第五人格》

游击九课
同质化的吃鸡游戏到底给我们带来了什么？
三消游戏是永远玩不腻的游戏类型

ISSN 1672-0148 8
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP



不可思议之
梦蝶
原创冒险解谜
开启你的梦幻之旅
队友游戏

中国国际数码互动娱乐展览会

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

Cosplay嘉年华全国大赛

ChinaJoy Live音乐嘉年华

中国游戏开发者大会

国际智能娱乐硬件展览会

中国国际动漫及衍生品授权展览会

金翎奖

中国优秀游戏制作人大赛

全国舞团盛典—舞之超越

中国国际数字娱乐产业大会

CHINA JOY 2018

智汇新时代 畅享新娱乐

B2B 综合商务洽谈区 BUSINESS TO BUSINESS AREA

B2C 互动娱乐展示区 BUSINESS TO CUSTOMER AREA

2018年8月3日~5日

2018年8月3日~6日

上海新国际博览中心



ChinaJoy官方微信



Cosplay官方微信

上海汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

电话：+86-10-51659355 | 电子邮件：howell@howellexpo.net

www.chinajoy.net


P15 专访洛丽塔爱好者D酱



特别策划

成为完美游戏平台——游戏本的外设选择

专栏评述

老IP有机会在中国赚回票价吗?

P8

顾名思义，游戏本的设计重点就是游戏性能。但无论如何改变，游戏本的可移动性是不能缺少的，所以再“任性”的产品，在屏幕尺寸、键盘配置、音频效果等方面，还是难以与游戏台式机平台相媲美。

其实这并不是问题，只要发挥一点点DIY精神，使用一些可以大幅针对性改善游戏本体验的外设，就能在很大程度上弥补游戏本的缺陷，甚至获得一般游戏主机所没有的更好体验呢。

P18

不知不觉中国手游市场已经火了五六年了，很多东西都发生了翻天覆地的变化，比如我们已经不知道《我叫MT》的公 司在做什么了，二次元从小众山寨品变成了风口，然后变成了滥大街的厂货。但也有一些东西始终没有变，比如以渣渣辉 为代表的传奇页游及其改编的手游，有一种无论技术如何发展我也要2D渣画质做到天荒地老的决心。

2018年8月刊 总第495期

本期目录


FINAL FANTASY
ROYAL EDITION
专题企划
《最终幻想15》剧情攻略
第5人格
IDENTITY V
评游析道
《第五人格》
击屏幕进入游戏


大众软件
WWW.POPSOFT.COM

不可“小”视
罗技G304无线游戏鼠标

■ 青岚

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆罗技（Logitech）◆已上市◆349元◆附件：AA电池、接收器延长线、说明书等◆咨询电话：800-820-0338/400-820-0338（客服电话）◆推荐用户：喜欢无束缚的操作感觉，同时对价格比较敏感或手型较小的玩家◆相似产品：罗技G无线游戏鼠标、雷蛇Atheris 刺鳞树蝰无线鼠标

罗技G系列游戏电竞外设已经成为很多玩家的最爱，而其中无线鼠标系列产品，更是在技术和体验方面一直走在业界前端。最近，随着G304的推出，这一系列也正式完成了在市场上的完整布局。

罗技G304在高性能模式（1ms报告率）下能持续运行250小时，而在耐久模式（8ms报告率）下的续航时间更长达9个月。这样的长续航不仅是因为没有额外的灯效，还因为采用了新的HERO传感器，它提供了高达12000DPI的高速度、出色的平滑性能，并且在速度超过400IPS时仍能提供出色的精确度，同时还更加省电。

此外，这款鼠标同样使用了LIGHTSPEED无线连接技术，报告率达到与有线产品相同的1000Hz，并且拥有很好的抗干扰能力。DPI的范围内进行零平滑、加速度或滤波，为我们带来出众的无线游戏体验。

在实际使用中，这款鼠标的手感与



G304采用对称设计，外形尺寸都和G102有些像，比其他G系列无线鼠标要小一些。它外形虽小，但还是采用了较好的人体工学设计，较高的脊背可为玩家的掌心提供良好支撑。其按键配置比较简单，仅在右侧面提供了两个附加按键，顶部只有滚轮模式切换键，可以让滚轮手感在段落和顺滑间切换



这款鼠标的外壳采用了磨砂塑料材质，可以让握持更牢固，避免打滑，而顶部的状态指示灯则恰好位于按左右键的食指与中指之间，在使用中也能明显地发现报警，避免使用时电力中断



鼠标的后盖下是电池仓，无线接收器也可收纳于此，由于鼠标自身较轻，因此电池就成了影响重心的一大因素，将其设计在鼠标中心线上，可以让重心仍然位于中心线上，操控更舒适精确



鼠标底部的光学窗口周边围绕着一圈滑垫，除了增加支撑点外，也可以让光学窗口与使用平面持最佳使用距离，避免测量误差



通过附赠的延长线，可以将接收器置于最靠近G304的位置，减少无线传输的越障损失，获得更好的传输效果

G102确实很像，不过电池带来的额外重量和稍微靠后的重心，使其移动时显得略重一些。我们使用1000DPI、2000DPI和4800DPI、7200DPI进行测试时，其移动都相当平滑，定位精确，1000Hz的报告率使它完全不会出现高速度下指针跳跃的问题。

这款鼠标还支持按键自定义和录制按键宏，可以提升游戏中的应用能力，不过相对于高端产品，它没有DPI切换按键的设计是一个缺憾，比如在游戏中就无法快速切换高速转弯状态和精细狙击瞄准状态了。

工程师点评： G304是一款价格相对便宜、体型小巧而性能与高端产品区别不大的无线鼠标，不仅弥补了罗技无线鼠标在价位上的空白，也弥补了用户类型上的空白。

感受电竞级网络

网件RX500路由器

■青岚

电竞产业的火热推动了硬件设备发展，为电竞优化的设备也因此大批涌现，而电竞路由器则是其中比较新的一种。那么这些产品到底有啥不同，才能从众多的路由器中脱颖而出，成为“电竞”路由器呢？我们就从网件最新推出的RX500上一探究竟吧。

RX500是网件旗舰级路由器“夜鹰”（NightHawk）系列的新成员，也是一个新系列——Pro Gaming的首款产品。

RX500的外形硬朗而炫酷，前部较大的格栅和分层流线设计，综合了跑车和飞船的外形特征，加上大量闪动的灯效，科幻风十足。即能看出夜鹰系列的基因，又有自己的特色

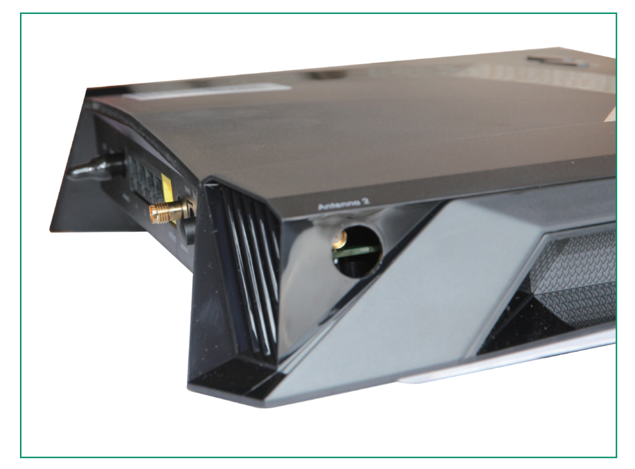


炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆网件（Netgear）◆已上市◆2499元◆附件：电源、网线、说明书等◆咨询电话：400-830-3815（客服电话）◆推荐用户：高端游戏玩家、电竞选手◆相似产品：网件夜鹰X8、华硕GT-AC5300 ROG游戏路由

在实际使用中，这款路由器也表现出了强大的性能。首先是在无线连接能力上，无论是同一房间内的不同位置，还是其他房间内，它的信号都比较强。而且与常见路由器不同，5G频段信号的强度几乎都高于2.4G频段，同时5G频段高速和抗干扰能力也都没有受到影响，因此这一路由器及其5G频段非常适合手游或者笔记本平台的玩家。

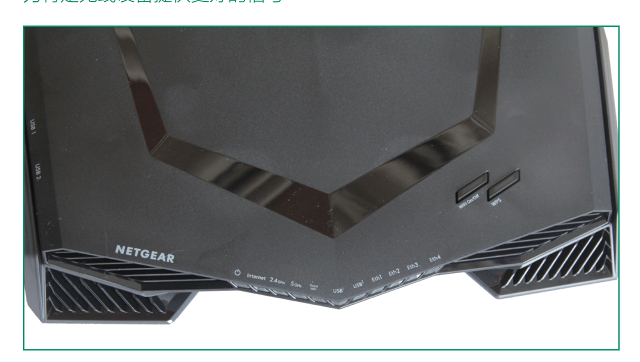
另外就是内置的游戏加速功能，只要在路由器中进行了指定设备，在进行游戏的时候就会自动开始加速。在玩目前最热的网络生存类竞技游戏时，无需再打开其他加速器，就能明显稳定延迟。例如在未开启内置加速的情况下，出现高延迟、卡顿、断线都很常见；而开启内置加速之后，延迟降低且更加稳定，也基本消除了卡顿、断线问题。



这款路由器采用4个可拆卸、旋转的外部天线，在后部呈半环绕布置，而不是全部排列在尾部，配合MU-MIMO技术，能同时以高速连接多个设备。而睿动天线Beamforming+技术，则可以在需要的方向上集中波束，为特定无线设备提供更好的信号



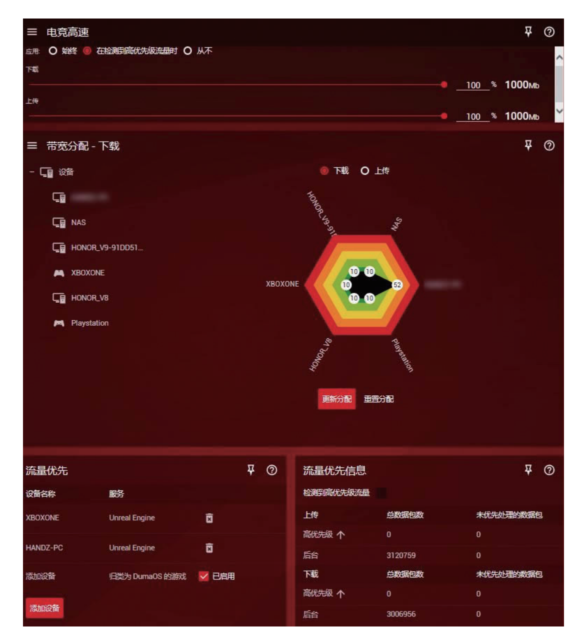
RX500的尾部提供了1个外部有线网络接口和4个Lan接口，全部支持千兆网络。电源开关、LED灯开关和Reset孔也位于尾部



RX500的前端带有大量指示灯，所有接口和无线频段的连接和使用状态都可以直接看到，使用时灯光不停闪烁的样子也相当炫酷



RX500提供了两个USB 3.0接口，通过EasyShare技术，可以连接外部存储器或打印机等设备。位于侧面的设计使其使用更方便



RX500与常见路由器最大的区别就是内置的游戏加速功能。这一功能包括两个方面，首先是更强大的Qos功能，游戏路由器能够识别需要更高带宽，更好网络响应的游戏应用，并且自动对它进行优化，保证这些应用获得足够而纯净的网络



其次，网件与“游帆”加速器合作，在内部集成了加速器，并将免费使用时间从1天提升到了1个月。除了大家已经比较熟悉的“吃鸡”等Windows系统下的网游加速功能之外，网件内置的加速器还支持PS4、XBOX、NS游戏主机，提升它们连接服务器的速度，可以大大加快固件升级、试玩版下载的速度



RX500采用了全新的DumaOS界面，这是一种非常直观的可视化界面，全部设置和状态都使用图形和动态效果呈现，如电子围栏、实时速度等更是只有在这样的界面下才能具有实用意义，连接设备管理也变得更加直观

最后，在同时使用多个设备的时候，RX500强大的Qos可以更好地分配带宽，即使在其他设备下载或观看高清视频的情况下，也能保证主要设备上的游戏流畅运行，当然前提是入户带宽足够分配给这些任务。

工程师点评： 无论是作为高端路由器还是游戏联网设备，RX500的表现都很不错，其无线信号出色，有线连接能力强大，特别是对游戏应用的联网保障能力异常强大。当然其内置游戏加速功能如果能提供更长时间的免费使用或者更优惠的费用，那就真正完美了。



成为完美游戏平台——游戏本的外设选择

文 | 清水

近年来，移动设备的冲击导致PC行业式微，包括笔记本市场整体不断下滑，但是在这样的市场态势下，还是有一些细分品类有着亮眼的表现，游戏本就是其中之一。由于其精准的市场定位，以及游戏娱乐市场繁荣的带动，游戏本在市场中逆势上扬，如今甚至已经占据了笔记本的近半市场。

顾名思义，游戏本的设计重点就是游戏性能，其中最重要的是高性能硬件如高端处理器、显卡、大容量内存等，其次是比普通笔记本更好的游戏体验，比如更高的屏幕分辨率、手感更好的键盘等。但无论如何改变，游戏本的可移动性是不能缺少的，所以再“任性”的产品，在屏幕尺寸、键盘配置、音频效果等方面，还是难以与游戏台式机平台相媲美。

但这并不是问题，只要发挥一点点DIY精神，使用一些可以大幅针对性改善游戏本体验的外设，就能在很大程度上弥补游戏本的缺陷，甚至获得一般游戏主机所没有的更好体验呢。

○键鼠

键鼠之中，鼠标往往是很多游戏本玩家第一时间补充的游戏装备，它们能最切实地改善游戏能力，毕竟用触控板就能玩FPS、SLG、RPG……的，不是超级高手就是超级奇葩（也可能是两者兼有），而大多数玩家显然不属于这一人群。为了提高自己的游戏水平，我们就需要选择适合自己的键鼠外设。

●罗技（Logitech）G304无线游戏鼠标
参考价格：349元



罗技G304是其G系列无线游戏鼠标中定位略低的一款，不过最重要的性能方面却和更高端的G603、G703乃至G903不相上下，都拥有1200DPI的速度和1000Hz的无线报告率。对称设计使其无论左手还是右手型玩家都可以随心使用，支持按键编程和录制按键宏。

相对于其他G系列无线游戏鼠标，G304有着较小的体积重量、更长的续航和更方便的更换电池设计，携带和旅途中使用都更加方便。



●狼蛛（AULA）HANDJOY K1
参考价格：338元

游戏本本身的键盘在日常输入中手感并不算差，但如果真要考究游戏手感却差了点意思。对于玩家来说，其实并不是每个按键都有实际作用，在更多时候我们只需要一个单手键盘就足以改善游戏手感。

狼蛛HANDJOY K1原本是针对手游设计的单手机械键盘，该键盘由狼蛛与HANDJOY联合推出，具备和标准键盘一样的键位设计，并没有像其他单手键盘一样为了“人体工学”改变按键物理位置。

K1支持蓝牙4.0和有线连接，内置2400AMH聚合物锂电池，可提供4-6小时续航，5V2.1快充可以保证快速回到游戏状态。其采用茶轴和定制键帽，带来28键无冲的畅快体验。

●樱桃（CHERRY）MX Board 1.0 TKL 黑色青轴
参考价格：579元

虽然游戏本的键盘本身针对游戏也做过一定程度的优化，但其手感毕竟不能和标准尺寸的键盘相提并论。考虑到便携性和标准键位，我们一般会选择牺牲小键盘又不影响手感的87键键盘。毕竟67键键盘肯定会带来输入习惯的改变，而107键全尺寸键盘则又显得大而笨重。

秉持CHERRY MX轴体信仰的CHERRY原厂键盘往往是性价比极高的选择，与使用凯华轴、国产轴的雷柏等亲民品牌相比CHERRY稍显朴素，但外观花哨并不能提升游戏水平和实际体验，而国产轴使用一段时间后产生的各种质量问题则会显著降低产品体验。

CHERRY MX Board 1.0 TKL支持黑、青、茶、红四种轴体，原厂品质毋庸置疑。采用家族史外观风格设计，棱角分明的同时配合了人体工学的阶梯键帽，更显著贴合用户需求。ABS UV透光键帽质感细腻，不用担心漏光掉漆问题。

5种背光模式、4档亮度调节和光效速度可选满足玩家大部分需求，同时支持多功能按键方便应对各种使用情况。如果想要一款不错的游戏键盘，MX Board 1.0是不错的选择。





●赛睿（SteelSeries）RIVAL 300S
参考价格：269元

赛睿RIVAL 300S算不上外观很漂亮的鼠标，但延续了系列特色，是搭载TrueMove系统的赛睿全新入门产品，有着7200CPI 240IPS，使用了欧姆龙微动，相较之前赛睿橙点微动手感有所提升。虽然TureMove1与原相3320同平台，和RIVAL310的TureMove3有一定差距，但两者本就面对了不同的用户人群（手长大于18cm）。

RIVAL 300S支持赛睿专属燈光效果PRISM LIGHTING，支持GameSense游戏联动。在SteelSeries Engine软件中可以通过宏和个性化选项定制鼠标，并且支持启动不同游戏时自动调用预设配置文件。

○耳机

日常生活中常常听到有人说自己是木耳，耳机好坏听不出来，只要能有个响就好了，其实这往往是因为没有使用过好耳机。大多数人会忽视耳机对电脑使用和游戏环境的加成，但只要你体验过一款不错的耳机，相信你一定会回不去的！尤其在目前大火的生存竞技类游戏中，一款好的耳机可以帮助我们快速辨别对手位置，从而做出反应。

●爱科技（AKG）Y30
参考价格：269元

在音乐发烧友圈有一款被誉为入门神器的耳机AKG K420，其解析能力号称“千元以下性价比之王”。虽然近几年耳机市场有了一批不错的入门级耳机，但AKG K420仍旧风采依然。凭借其出色的解析能力，AKG K420即使被用来当作游戏耳机也有着不错的表现，虽然它的外观看起来有点像复读机耳机十分不显眼。而且K420没有麦克风，在游戏时多少有些不便，其升级款式Y30则很好解决了这一点。

AKG Y30相较K420有了更丰富的6色炫彩外观可选，在维持AKG标志性声音的同时带有一键式线控麦克风，拥有13HZ-27KHZ的频率范围和115DB SPL/V的灵敏度。Y30和AKG K420一样采用半开放式设计，头梁内部依旧采用软橡胶内衬，直插变为L型插头更加方便。

即使游戏本为了凸显专业没有采用二合一插孔，也只需要到某宝购买一个转接头即可。



●赛睿（SteelSeries）Arctis 寒冰 5
参考价格：699元

赛睿Arctis寒冰5是赛睿推出的Arctis寒冰系列耳机中的中端型号，这款耳机仅用不到西伯利亚系列一半的价格就完成了对其的颠覆，相比起高端型号寒冰7而言，这款耳机仅仅是简化了头梁设计和无线功能，不过也增加了玩家喜欢的灯光功能。

赛睿Arctis寒冰5采用与其品牌高端产品西伯利亚800/840相同的S1扬声器单元，并支持DTS Headphone:X，在不足千元的水平做到了细节丰富低失真，其耳罩采用了AirWeave织物与皮革拼接的材质，兼顾了密闭性和声波传递。这款耳机耳罩相对较大，轻柔的记忆海绵在保证包裹性的同时并没有给佩戴带来不适。其搭载的ClearCast麦克风使用双向拾音设计，保证了背景降噪和语音清晰度。ChatMix旋钮则是点睛之笔，方便玩家快速平衡游戏与聊天音量。

赛睿Arctis寒冰5游戏耳机采用独立声卡设计，通过USB来连接电脑，且该声卡采用赛睿专用接口，但其附赠4极3.5mm转接线，可以兼容XBOX、PS、移动设备和VR设备，十分方便。

栏目编辑/魔之左手/handz@popsoft.com　美术编辑/Hans

○显示器

虽然游戏本一般标配高分屏，但小尺寸高分屏带来的缩放问题一直没有在Windows平台得到妥善的解决。何况游戏本性能出众，如果仅仅局限在笔记本自带的小屏幕中，也未免有点暴殄天物了。

●宏碁（ACER）XF240H
参考价格：1399元



宏碁XF240H是一款市场中价格较低的电竞级显示器之一，它采用24英寸全高清屏幕，拥有144Hz的刷新率以及AMD FreeSync防撕裂技术，1ms灰阶响应速度保证了画面的低延迟精准呈现，ComfyView防反光技术可以减少眩光。其底座支持垂直升降、水平旋转、垂直旋转、俯仰角度调节等功能。它接口齐全，拥有DVI-D、HDMI、DP接口，可以适应不同的游戏本外接视频接口，也可以连接多个设备。

使用外接显示器后，其实游戏本还可以表现出一个独特的能力，那就是大小双屏显示。我们完全可以在显示器上玩游戏的同时，将QQ、微信、浏览器等软件拉到笔记本屏幕上，在玩游戏的同时关注朋友们的动向，或者随时查询攻略。

○电脑包

虽然购买电脑一般会附赠电脑包，但其质量一般相当将就。即使少数电脑赠送了质量出众的电脑包，也往往难以满足我们日常外出的空间需求。更何况作为游戏本的用户，当然需要一个酷炫的外设包来提高档次。

由于游戏本一般较大较重，双肩包便作为我们的主要推荐产品。



●雷神（ThundeRobot）黑曜石背包

雷神（Thunderobot）成立于2014年，是一家致力于游戏装备的新晋外设公司。随着这几年电竞潮流的席卷，雷神已经快速成长为一家有自身特色的外设公司。

雷神黑曜石双肩背包采用岩石系的硬朗设计语言，寓意更加真实自我的表达。前壳采用与凯迪拉克类似的钻石切割纹路，增加表面耐刮及耐磨性，ABS+PC材质坚固柔韧，可以提供较强的抗冲击能力。侧面采用的1680D潜水衣反用料可以在带来出色手感的同时提供轻质和防水，极富科技感。背部采用冲压膜片和透气肩带，可以在均匀减压的条件下保证舒适性。

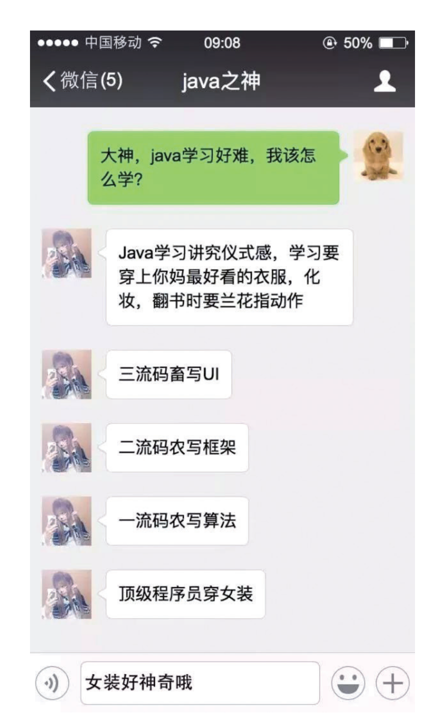
众所周知，结实的包往往重量也十分可观，雷神黑曜石双肩背包空腹整重仅仅1.23kg（炫黑版仅重1.19kg），在同类背包中绝对是“低重量级”。

即便如此轻量，雷神也没忘记给背包配置丰富的内胆空间。无论游戏本、机械键盘、平板电脑还是其他设备都有特定收纳区域和夹层保护，同时内置水杯固定，解决了传统硬质背包无法固定水杯的问题。P



选择做社会热点“女装大佬”的专题其实都是机缘巧合。2016年末做休刊号的时候曾顺嘴接了读者友会关于“众筹就20万就裸奔”的Flag，虽然最后真的找了个温泉“裸奔”了一下，但并没有将这个话题安抚下去。话题随着众筹金额的高涨愈演愈烈，最后在某位读者的提议下要求我“女装裸奔”，虽然没想明白女装了还怎么裸奔，但这个议题明显不能接受。

开始着手复刊工作之后，书院清池向我提议专栏评述做“女装”话题，于是便有了本期专栏评述“女装时代”。



程序员关于女装的调侃

近几年在日常社交聊天中常见有人提到“女装大佬”这个词语，在维基百科搜索“女装大佬”，会自动转到“伪娘”词条。其定义为“有女性化的外表特质，但生理上完全是男性的人物。”伪娘该词语源自汉语ACG界，在日本则使用“男の娘”（Otokonoko）来称呼。

通俗理解，女装大佬就是男性通过服装搭配和化妆技术把自己打扮成女性的样子。

封建社会男女受制不能同台演戏，“男饰女角”情况在中国传统戏剧中很常见。著名京剧表演艺术家梅兰芳是京城四大名旦之首，而旦角在戏曲中就是女性形象。这一点在民国时期有所改善，伴随着草台班子的兴起，开始有女性来饰演坤角、旦角。

《荀子非相》中曾写到：“今世俗之乱君，乡曲之儇子，莫不美丽姚冶，奇衣妇饰，血气态度拟于女子；妇人莫不愿得以为夫，处女莫不愿得以为士，弃其亲家而欲奔之者，比肩并起。”可见“女装文化“由来已久。

美国人类学家盖尔·卢宾（Gayle Rubin）曾提出一个名为“社会性别”（gender）的理论，指生理性别（sex）之外，一系列与男性气质和女性气质有关的特征，又被称为文化性别或性别特质（虽然有部分人士表示社会性别应为gender difference，gender是一个舶来概念而应被译为“社会性差异”，但该争议并不影响阅读本文。中文语境中，生理性别和社会性别基本一致，且不会像sex在英语部分被误解为性行为，所以不对此争议多做赘述）。

社会性别作为生物基本的社会属性之一，主要体现在性别角色上，不仅因时间而异，更会因民族地域而异，是一种特定的社会构成。在现代社会，直接使用生理性别的意义已经十分少见。

性别义涵是不断在进行重新调整的，举维基百科“社会性别”中的例



日本水手服大叔小林英明的女装更多是一种减压方式



LADYBABY是一个对文化继承并破坏、创造新感觉的娱乐组合



“大胡子辣妹”Ladybeard和小林英明

子，粉红色1900年代初期被认为是阳刚的颜色，而现在则被视为是阴柔的颜色，而蓝色的情况刚好相反。与之对应，高跟鞋、丝袜等在早期都是男性专属的衣着，而如今则成为女性特质的代表。随着时代的发展，性别已经逐渐成为一种属性，而非可以明确区分的本质。

有人将“女装文化”视为是思想解放的代表，因为在中国传统思想观念中，男性被教育成要具备阳刚特质，而社会也会用如此的眼光去看待他。在推崇“天地君亲师”的封建社会中，饰演旦角更多源自家族传承或子承父业，社会性别带来的差异并没有影响传统社会中伦理道德。但如果某个男性产生不够阳刚甚至阴柔的特质，却往往会遭到群体的鄙视或者漠视。由于近代很多人最初接触“女装”往往会和描述异性恋之外性取向的小说有所关联，所以往往被冠以“变态”“异装癖”等具有贬义的称呼。

随着经济水平的发展，社会意识渐渐开明。尤其近几年，受日本动画漫画等二次元文化的影响，不少网友开始对身着女装的男性感兴趣，早期用户即被冠以“伪娘”的称谓。动漫史上第一个公认的伪娘是来自80年代江口寿史的漫画作品《停止!云雀君!/变男变女变变变》中的主角大空云雀，据说这作是江口老师想恶搞当时日本恋爱系动漫画主流风。而《浪客剑心》中“十本刀”之一的本条镰足身为男身却一直倾心于同为男人的志志雄，这也代表来当时社会的主流看法：伪娘一般会被等同于同性恋。

“女装大佬”这个词自2016年才开始出现，日语写作“女装**してる**人”。社会整体气氛越来越远包容，为女装大佬的流行提供了土壤。

“女装大佬”的传播平台之一是网络问答社区。知乎上分布着人数众多的程序员团体，日常工作生活较为压抑的年轻程序员中为数不少会选择二次元作为舒缓压力的文化作品，而他们也为“女装大佬”传播提供了土壤。

“こんな可愛い子が女**の**子**のはずがない”**

——结城**さくや** 漫画《春日部高校女装部》

上句直译为“这么可爱不可能是女孩子”，本身是正太控（喜欢年纪小、没有胡子、很可爱、体质瘦弱的小男生的倾向者）用来表达男孩可爱的名言，在《命运石之门》《旋风管家》《轻声密语》《春日部高校女装部》《H2O -FOOTPRINTS IN THE SAND-》《深山家的蓓儿汀》《心跳魔女神判!》等作品中都曾经出现过类似的台词。

随着ACG作品中伪娘角色的增多，该句产生了“表面越可爱就越不可能是萌妹子”的调侃含义。而在bilibili等二次元社区中，该句更多的用法是表达一种“吃不到葡萄说葡萄酸”的心理，以此来打击对动画漫画作品中女生有多憧憬的观众，却也因此助长了这句的传播（让观众更加兴奋？）。

在如今的社会生活中，随着对LGBTQ（女同性恋者Lesbians、男同性

恋者Gays、双性恋者Bisexuals、跨性别者Transgender与酷儿Queer）群体逐步开始包容，大众在男性女装上并没有太多反对的声音，甚至对他人追求自我“鼓励”的更多。不过由于该现象出现不久，我国相关法律法规还不够健全，也因此出现了男性女装援交无法从道德或者法制层面上进行约束的问题。

男性女装其实不能简单从于“社会性别与生理性别不符”，但早年不少“权威”心理专家将男性异装（女装）、模仿女性等行为判定为心理疾病或性别角色错位。2011年中国台湾甚至还有一档伪娘节目被所谓“社会学家”“心理学家”联合叫停。

即使在以知乎和Bilibili为首的社交网站中直接搜索“伪娘”也会得不到相应结果，这也在一定程度上助长了“女装大佬”这个词和现象的扩散。越无法了解的事情越想去了解，进而对其产生兴趣，这也是不少人女装的起始。

如果深入与“女装大佬”交流，其实就会发现他们其实和左利手一样平常。

“穿裙子只是对美好事物的向往”，与社会性别无关，与性取向无关。大众之所以对其感到好奇或者有趣，只是因为这一现象的稀少性，以及对“女装的男孩子真好看”的惊叹。

除此之外，也有部分盲目跟风想要通过猎奇求异来实现自我营销的投机者存在。

结语

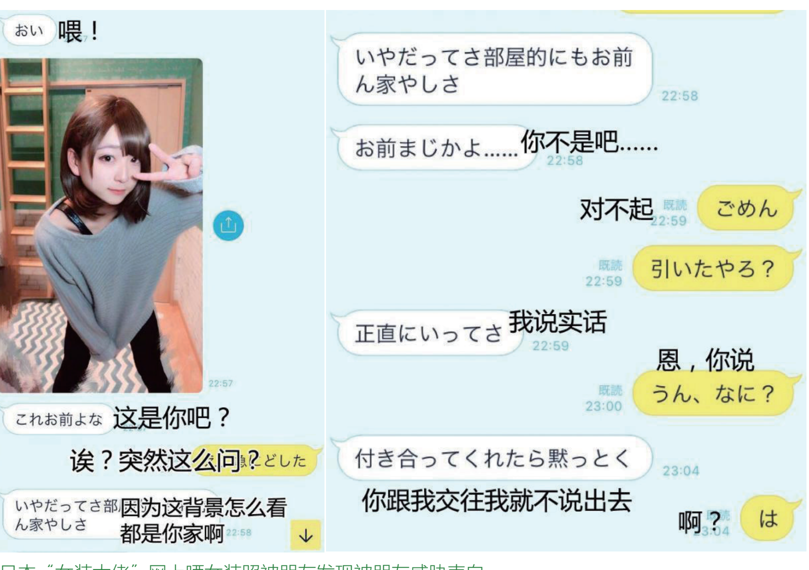
刘慈欣著名科幻作品《三体》中曾描述了执剑人守护下的威慑纪元，因为长期和平、社会发展水平飞跃，未来人类在性格上十分软弱感性，不再具有阳刚之气。无论是普通人类或是政要军人都开始崇尚拥有魔鬼身材的女性美。

在社会分工明确的年代，性别可以主导生产效率。在现代社会中，性别差异正在初步缩小。女性受教育程度提高使其可以胜任更多的工作，社会分工中的性别差异开始消失。如今的社会生活中，审美主导了社会角色的选择，

如果真的有一个更加开明的“女装时代”，也未尝不可。但是想看笔者女装，这个真的有点难。P



至今都不愿意相信白是男生



日本“女装大佬”网上晒女装照被朋友发现被朋友威胁表白

专访洛丽塔爱好者D酱

文 | YARRN 书院清池

本次策划的提议者书院清池是程序员，最初的提议为“女装程序员”，我本以为清池会女装接受采访，最后未能如愿。

在书院清池的引荐下，笔者在清河一处星巴克见到了洛丽塔爱好者D酱。D酱的微博简介为“Lolita爱好者，蕾丝控，考据党，贝司初学者”，是某公司一名软件测试程序员，工作已有十余年时间。

平时工作内容主要是测试方案的编写、测试工具平台的开发、新测试技术的探索之类，由于大三的时候就已经进入目前的公司实习，所以整体入职的过程还算顺利，没怎么到其他公司去面试毕业便直接留在了公司。D酱所在的公司有着很强的学习氛围，遇到什么问题总能找到前任留下的经验和指导文案，所以工作当中基本没有自己没法解决的困难（那些自己没办法解决的困难，也不会是我的责任是吧？D酱补充）。

采访初期清池曾想让D酱给我们读者一些面试、工作上的建议，不过能看出D酱还是一个比较腼腆的人，不是很擅长表述这种抽象的概念。

D酱最早2008年开始接触洛丽塔（Lolita）男装（现在叫“基佬装”，D酱补充），不过男装Lolita可选余地十分有限。

Lolita风格的衣物主要还是以裙装为主，裙子能够更加不受限制的表现Lolita风格的美好。但即便穿Lolita男装，也会受到旁人注目，与之相比如果穿Lolita女装受到的注视反而会少一些，于是D酱在后来开始尝试Lolita女装。

虽然已经想明白了无论如何都没办法减少旁人的注目，但D酱最初还是对此有着很深的抗拒心理。与之不同，谈到此处时清池向我们表现出了异样的兴奋。



不过现在D酱的想法已经和最初有一些不同，更多只是把Lolita女装当成是一件衣服，并不含有其他意义。

随着工作年限的提升工资越来越充足，D酱开始尝试更多做工更加精美的裙装，甚至偶尔老婆都会穿D酱的小裙子（老婆就是被我带入lo坑的，我们俩的尺码基本可以通用。D酱解释）。

D酱虽然骨架比较小，衣服选择上没有什么额外问题，但由于身高相较于女性尺码来说不算很契合，有些女性穿起来很平常的衣服，对于D酱来说可能会出现长度不够的问题。也许正常女性穿起来是及膝裙，到了D酱这边就会变成超短裙。不过这个问题还算好解决，大部分时候只需要加一个褶裙就可以轻松解决。真正让D酱遇到难题的是鞋子。

一般而言，我们都认为男女鞋号是通用的，其实不然，只有少数鞋类才是如此。

最初开始尝试女装的D酱在鞋子方面遇到了很大的问题，平时穿着42号男鞋的D酱一度因为没有合适的鞋来搭配陷入困境。

不过好在我国有一个万能的某宝平台，平台上不乏可以定制鞋码的厂家。

当D酱定制的鞋子收到后，却发现了另外一个问题——鞋子大了……后来经过尝试，D酱发现其实女码40号的鞋他就可以很合适的穿进，并不需要额外定制。这件事也成了一件有意思的插曲。

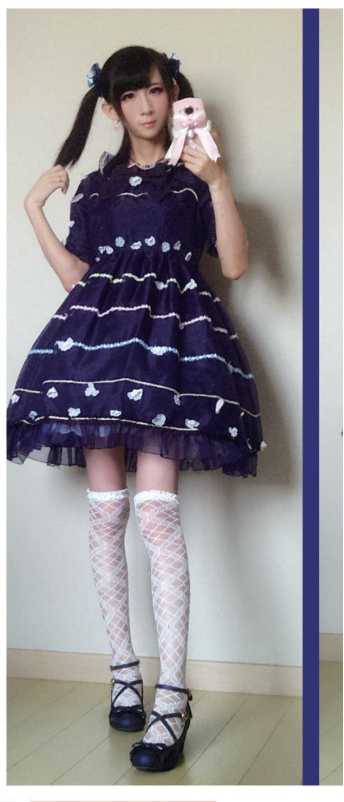
一般男性薄弱的化妆环节，D酱则是通过女朋友入门的，后来也看过一些美妆视频。D酱向我们表示化妆其实就是一个熟能生巧的过程，男性觉得复杂更多是因为没有接触过。

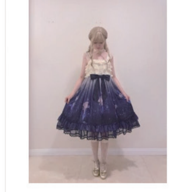
除了Lolita之外，D酱后来偶尔也会尝试和式制服之类其他的服装，不过仅限于和朋友聚会的时候。

在D酱公司2012年成立了动漫社，时常会组织一些活动。清池一直想知道D酱有没有在工作中女装过，D酱表示其实并没有真的穿女装工作过，只在公司有类似年会活动的时候会穿Lolita在同事面前出现。

我们在问及D酱是否有身边的朋友表示过异样时，D酱向我们表示基本没有。现在的朋友大多是开始着女装之后









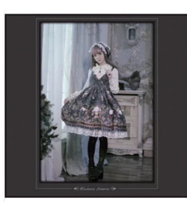










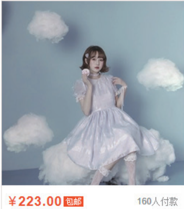




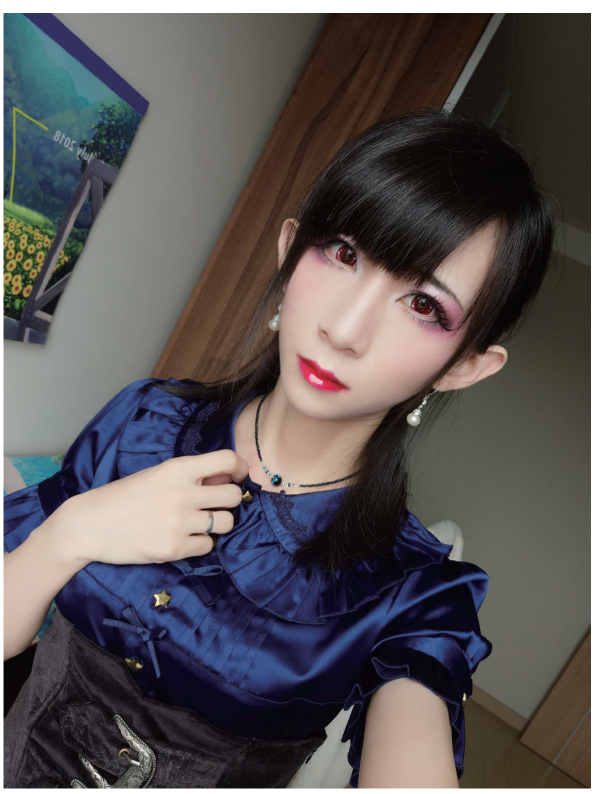


















认识的，相互之间并不存在隔阂。而以前的同学其实都比较年轻，大家对女装这个事情也十分包容，并没有什么不接受的地方。由于D酱目前已经经济独立并且成家立业，家人其实对个人生活也没有太多的干涉。

〝这只是个爱好而已，众多爱好中的一种。只要不影响到正常的学习、工作和生活，也没什么反对的必要吧？〞D酱说道。

业余时间，D酱也会和朋友一起玩《最终幻想14》，除此之外也会玩一些主机游戏。某厂仙侠换装游戏时，D酱表示重制之前还玩过，重制之后便没办法玩了。我们谈论此话题时，身为程序员兼Mac用户的清池流露出了无奈的表情。

在工作以后日渐丰腴的笔者和清池对D酱如何保持身材十分好奇，可惜D酱平时也没有刻意去维持体型，从小到大一直是这样，让我们十分羡慕。

当问及现在社会上常常会拿〝女装大佬〞来开玩笑，D酱表示：〝别人愿意怎么称呼、愿意怎么想是他们的事，并不会对我产生什么影响，所以就无所谓了。〞

聊到女装之后有没有什么不一样的感觉时，D酱表示有变化，但这跟女装有没有关系，或者说谁是因谁是果很难说。不过很多女性服装大多穿起来很舒服，尤其在夏天最直观的感受就是穿小裙子好凉快……

在此引一段D酱的原话——

〝现在在我看来，美与性别无关。

喜欢一个衣服，并不因为它是男装或是女装，仅仅因为它美。

成为一个美丽的人，也不因为你穿的男装还是女装，更不因为你是男人还是女人。

我现在穿Lolita裙装，仅仅是因为我觉得这样更美，而不是因为我想要穿女装。

所以这么想的话，很多事情就没有那么难以接受了，对某些事情也就没有那么执念了。〞

PS：在最后清池和D酱还针对如何说服我穿网球裙打网球一事进行了“严谨而深刻”的可执行方案探讨，并试图让我立下Flag，最后双双以失败告终…… P



“拳皇”“三国志”这些20年前的老品牌还有机会在中国赚回票价吗？

文 | isblue

不知不觉中国手游市场已经火了五六年了，很多东西都发生了翻天覆地的变化，比如我们已经不知道《我叫MT》的公司在做什么了，二次元从小众山寨品变成了风口，然后变成了滥大街的厂货。但也有一些东西始终没有变，比如以渣渣辉为代表的传奇页游及其改编的手游，有一种无论技术如何发展我也要2D渣画质做到天荒地老的决心。



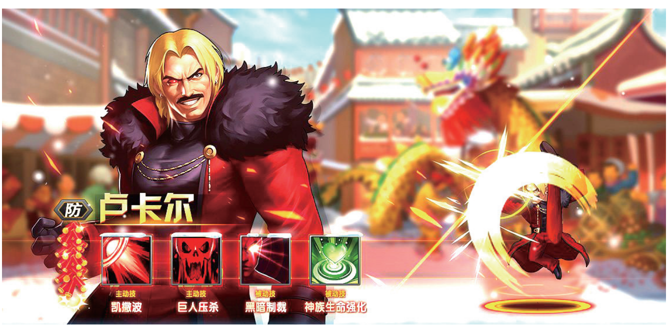
《我叫MT3》游戏还在出，但谁还关心呢？



“魂斗罗”这个IP现在落在腾讯手里，还准备拍电影



“街霸”手游要求玩家在触屏上搓招



《拳皇98终极之战OL》是第一款成功的“拳皇”IP手游



《拳皇98终极之战OL》走的是回合制与卡牌养成玩法



腾讯代理的《拳皇命运》要重塑“拳皇”的游戏IP



角色技能特效在游戏中得到还原，不过不需要搓招



游戏模拟街机的画面细节，然而街机的吸金模式无法模拟


游戏里还有一些致敬老街机的关卡，不过体验一般



游戏搭载时装系统，课金手段又多了一种

手游的竞争现在已经到了白热化的地步。腾讯和网易这些大厂入局，更是把中小开发商逼到了绝路上。相比于中小厂商，腾讯网易做游戏可以更精致，做运营更舍得花钱，无论是培养粉丝的营销还是找渠道买量，他们都是占尽优势。面对大厂收割的压力，中小厂商们才发现，有一个自己的品牌是件多么幸福的事。在这个拼工业流水产品同质化严重的市场下，没有自己的品牌和自己的粉丝，最后的命运就只有两个，要么沦为打工者，要么被淘汰出局。看看隔壁日本，国内市场稳固不破，很多品牌在20年后依然有能量收割海外用户——通过IP授权。真是应了那句话“出来混总是要还的”。我们享受了十几年的盗版，还以为这是国家的福利，没成想这些享受在20年后依然让国外厂商赚了回去。《三国志》《拳皇》《魂斗罗》……PC、主机、街机……几乎在每个领域，日本品牌都在持续发挥自己的影响力。而我们玩到这些品牌改编的游戏，却是一部比一部烂，不但难以继承原作的精髓，反而变成各种圈钱的工具。在这样浮躁的环境之下，又如何妄谈国产原创“赶日超美”呢？

和格斗不相关的“拳皇”手游

我们先说说“拳皇”这个品牌。正好它在2018年动作频频地出了好几个手游。

作为一个街机游戏，“拳皇”的知名度早就跨越了街机的影响力，即使你没用摇杆搓过招，也一定记得不知火舞撩人的样子。遇到这样知名的品牌，又加上游戏日本制作方早早地破产被收购，它自然成了国内争抢的香饽饽。要是腾讯早几年有钱估计直接会把SNK买下来。

不过“拳皇”的尴尬之处是，它原来是个街机格斗游戏，用摇杆操作，靠投币吸金。但问题是，以上所有这些都和手游玩法不搭。早年在手机上推出过虚拟摇杆的格斗游戏，比如CAPCOM自研的“街霸”手游就要自己搓招，但实际体验很不好。且不说操作手感差，玩一会之后双手还会非常疲劳。CAPCOM在手机上推了一堆“街霸”也没见哪个成功，可见，硬核一点的动作游戏在手机上有很大的限制。但无论多大的限制都挡不住“拳皇”这么出名的IP出手游，国内厂商已经不满足于只是在别的游戏里搞搞擦边球式的联动，他们要卖“拳皇”的原生手游，走在最前面的就是腾讯。

身怀3亿人的游戏梦想，腾讯一直将目光紧盯最广大用户的需求。“拳皇”这个品牌自然是他们早就瞄准的。他们代理的第一款正版“拳皇”手游是由拳趣开发的《拳皇98终极之战OL》从数据上说还算不错，不但在国内吸了一波粉，还跑到日本小赚了一笔钱。

这款游戏走了最讨巧的制作思路，以国内熟悉的卡牌养成为核心，再搭配一个回合制的战斗系统。做到数值平滑、体验顺畅，很符合手游玩家的游戏习惯，同时又能玩到熟悉人物的养成收集，玩家掏点钱也是顺理成章。游戏里英雄们的招式虽然不用我们搓出来，但看到那些必杀的特效还是让人心生怀念的。

转眼之间距离《拳皇98终极之战OL》上线已经过去3年了，由于“拳皇”人物就那么几个，不可能像别的卡牌游戏那样靠不断出新人物吸金，游戏对新玩家的吸引力越来越低。于是腾讯开始准备新的“拳皇”手游，就是这款由银汉游戏开发的《拳皇命运》。

2018年的手游风向已经和两年前全然不同，卡牌风光不再，现在流行的是把成功的PC客户端游戏搬到手机上去。腾讯对“拳皇”手游也是这个思路，不再做卡牌，而是做成动作游戏。腾讯此前已有成功运营的《炫斗之王》，但前者并没有“拳皇”的版权，这次腾讯要推出一个正版授权的“拳皇”动作手游。

客观来说，《拳皇命运》游戏的美工、画面和配音等方面都不错，可算是“拳皇”系手游里表现最好的。但这个游戏的坑也足够多。游戏以动作手游为名，人物动作却高度雷同。每个人物都拥有起手、浮空、牵制和反击等招式，翻来覆去就那么几种，判定还出奇巨大，这就导致所谓的格斗就是你打我一套，我爬起来再打你一套的过程。所谓的动作玩法回到了数值的比拼。而这款游戏在数值养成上的坑，那可比“拳皇98”有过之而无不及。看起来游戏是吸取了“拳皇角色数量有限”的教训，一开始把坑挖得足够深，游戏万一不火小捞一笔，游戏如果成功也可以大笔大捞。

当然作为发行方的腾讯看得更远。它要重新延续这个品牌，让95后00后继续把“拳皇”玩下去，《拳皇命运》的3D动画早在一年前就已经开播，这次手游也是配合《拳皇命运》的剧情，游戏宣传片找的是Angelababy代言。从腾讯找的明星都能看出来这游戏要主打什么人群。如果说《拳皇98终极之战OL》多少还有点给老用户怀旧的意思，那么《拳皇命运》就是想去培养看动画的新用户——当然最终愿意付钱的大V可能还是老用户。

此外，对于“拳皇”品牌的重塑，



想要不知火舞吗？充钱啊！



真的！这次不是山寨，而是正版授权的《三国志》



游戏的界面、字体等细节都使用了《三国志11》的素材，看着很亲切


游戏战斗过程是两军对冲，策略主要体现在武将的技能上






战斗过程中还会穿插单挑，令人怀念


满屏的活动按钮与建造加速令人失望，这不是《三国志》而是页游SLG



游戏的“新武将创建”只有四个人物形象可选，根本不够看

也不只是腾讯在做，SNK自己也在努力。格斗游戏人气不行，SNK自己在2017年出了一个手游《拳皇世界》。这游戏和格斗没关系了，官方要用MMO手游打造一个属于“拳皇”的沙盒城市，重建世界观。官方很努力，然而玩家不买账。没有了格斗的“拳皇”还能被关注多久？还是期待一下《SNK女杰狂热大乱斗》吧。

迟到的光荣，晚来的《三国志》SLG手游

说完“拳皇”手游我们再来看看另外一个品牌，光荣的《三国志》。

你还别说，当手游越来越追求画面的时候，有些小众品牌游戏却以自己的方式圈了一大群用户，在小圈子里发展得风生水起。SLG手游就是这样一种品类，尤其以三国为题材的SLG更是达到泛滥的地步。

说到三国SLG，所有老玩家都不会忘记一个品牌，那就是光荣的《三国志》。想当年有多少国产游戏偷偷用了光荣《三国志》系列的素材，厂商为了避免被发现甚至用蒋干头像冒充蔡瑁，拿8代的头像与10代的事件CG结合，一个个美术总监的PS技术都可谓了得。在当年那个野蛮生长的年代光荣纵使在国内有分公司也管不过来。

看惯了国产SLG抄袭《三国志》之风，当在我今年初发现《三国志2017》这款游戏时，并没有什么期待。但凡看到这样的标题，兴致已经丢了大半，大概又是偷了素材换个外皮出来卖的伪作一枚。然而一边这样想一边点进游戏的时候我却惊讶了，比起山寨游戏不动声色地直接进入服务器，本作的开机画面明晃晃出现了Koei Tecmo的标志，甚至著名的制作人Kou shibusawa都标出来了。进入游戏之后更是熟悉的画面、熟悉的音乐和熟悉的字体。这俨然是一款光荣正版授权以《三国志11》的素材为基础而制作的正版游戏。

国产游戏用了那么多年《三国志》

素材，这回正版游戏来了，只要游戏过得去我也乐于课金，就当是为了玩那么多年盗版《三国志》还一张饭票。

但实际游戏却是让我失望的。这个《三国志2017》除了素材和字体之外，在其他方面就没有光荣《三国志》系列的影子了。作为一个《三国志》改编的游戏，可谓非常不合格。与其说它是《三国志》正版改编，不如说是一个网易《率土之滨》的同人游戏更合适。

《率土之滨》是页游SLG的代表，而《三国志》是PC单机SLG的代表。同样是策略游戏，两者的设计思路却是截然不同的。光荣授权的游戏却用上页游SLG的玩法，显得有些不伦不类。在《三国志2017》这款游戏中，我们看到的是两种设计思维的碰撞。那么这种碰撞对光荣意味着什么呢？

看看光荣的单机新作《三国志12》和《三国志13》吧，我当年8代9代10代不知道统一全国多少次，要是那时有STEAM游戏时间都是1000小时以上吧。可12我只统一了一次而13我连一次都没统一。这些单机作品算是合格的吗？我看是令人失望的。我相信核心的SLG玩家也不认同新的单机《三国志》的质量，STEAM上的评分已经能说明不少问题了。



游戏中的“好感度”就是武将碎片，普通橙将要300好感度才能招募



《三国群英传》里的曹操脸很黑，事实上这游戏所有武将都脸黑



《三国群英传：霸王之业》也变成了SLG页游模式

《三国志2017》既然没有日本制作人真正插手，它继承的自然也不是光荣《三国志》的玩法，它的血脉是国产SLG网页游戏的血脉。也许说到网页游戏很多人只想到满天飞的“一刀999级”广告，我想不要这样戴有色眼镜去看我们中国的网页游戏。其实我们的玩家并不傻，为这些玩家而制作的页游逐渐形成自己的派别，那就是以《七雄争霸》《横扫千军》《热血三国》《胡莱三国》为代表的网页SLG游戏。这些脱胎于Travian和OGame的页游，经过一批制作人的耕耘与一代玩家的检验，已经形成了一套很有游戏性的玩法。网易的《率土之滨》站在页游巨人肩膀上，取得的商业成功大家都看得到。那些贴吧和QQ群里的战报润色润色直接就是一篇小说。这类游戏的乐趣不是一个没朋友的家里蹲试玩三五小时能够体会的，这是真正意义的“网游”。当然这类网游有一个致命缺点——它带给个人的乐趣是非常有限的。想也知道一个玩惯了“舰娘收藏”这种游戏内几乎零社交游戏的玩家很可能根本无法在国产页游中找到乐趣，更不用说能给出多高评价了。同样是SLG游戏，两者的玩家群体却是截然不同的。

看看2017年以来上线的三国游戏：《胡莱三国2》页游改编，《热血三国》也是页游，《横扫千军》依然是页游。而苹果商店里那堆《三国群英传单机版》在蹭什么游戏更不用说了。2017年底腾讯代理手游版《三国群英传：霸王之业》也上线了，依然是页游那套。大家可以看到即使是三国，玩家也在随着时代而变。当年的页游虽然用《三国志》的头像素材，但玩法已经完全不同。其实光荣早年也做过页游《百万人的三国志》也引进到中国，但并不成功。光荣的游戏在多人体验的方面并不比国产更有优势。

当2018年当国产SLG大局已定之时，光荣姗姗来迟推出正版手游，已然是晚了一步。这也怪不了光荣。毕竟三国的历史人物是属于大家的，光荣不可能像上文的“拳皇”那样收取品牌授权。更何况美工这种可以用钱解决的问题就不叫问题。看看腾讯2018年新出的SLG游戏，在美工上已经可以说是达到了完全的原创。光荣在中国挣不到大钱也怪不得别人了。

结语

“拳皇”和《三国志》可以说是两个很有代表性的例子。如今的手游时代，大厂入局，版权已经变成了商业手段。大家都是从野蛮生长的时代走过来的，现在时代转变，抄袭和擦边球无法再达到以小搏大的结果，无视版权的只会死得难看。所以，这篇文章想谈的并不是抄袭，而是厂商的焦虑。

面对大厂在技术和渠道上的全面优势，当市场已经没有蓝海时，开发者们集体陷入了焦虑。在这种情况下，开发者开始有意识地捆绑品牌。即使是三国这样的题材，为了方便营销宣传，也要找品牌了。光荣正版授权——这当然是可以拿出来打的品牌。就像SNK授权的《拳皇》《合金弹头》，KONAMI授权的《魂斗罗》，万代南梦宫授权的《火影忍者》，角川授权的《电击文库：零境交错》……这样的例子能够列举一整页。玩法创新不但很难，而且容易被抄，如果捆绑上有名的品牌情况就会不同，这时只要套用一个已经成熟的玩法就能去挣钱。这就是所谓的收割。

但实际上，这些改编游戏却让人失望。其中大部分并没有去考虑这个品牌原本的玩家。厂商只是做了一个加减法，把原品牌的人设接到一个成熟手游玩法里就完事了。完全不考虑玩家的实际需求，改编游戏的迅速死掉也就不足为奇。

2018年之后的手游趋势大家能看得到，手游与主机游戏、掌机游戏、PC游戏之间的界限将会越来越模糊。手游不再只是一个用来玩休闲游戏的孤岛，玩家对手游的标准也将上升到与PC游戏和主机游戏一样的高度，甚至更高。在未来能够火爆的游戏，必然是既有玩法创新又有品牌加持的作品。现在国产手游厂商有钱了可以买一波品牌做工业化流水线吸金，然而我们悲哀地看到，这些品牌几乎没有一个是中国自己的。如果我们一直不肯花气力去创造自己的品牌，那么十年后当这些有名品牌全都被消耗殆尽之后，面对新生代的玩家，我们将要拿什么去抓住他们的心？

希望在十年之后，我们不再用“拳皇”和《三国志》来讨论这个问题，否则只能说明中国游戏十年都在原地踏步了。P



光荣的《百万人的三国志》页游并没有在国内流行



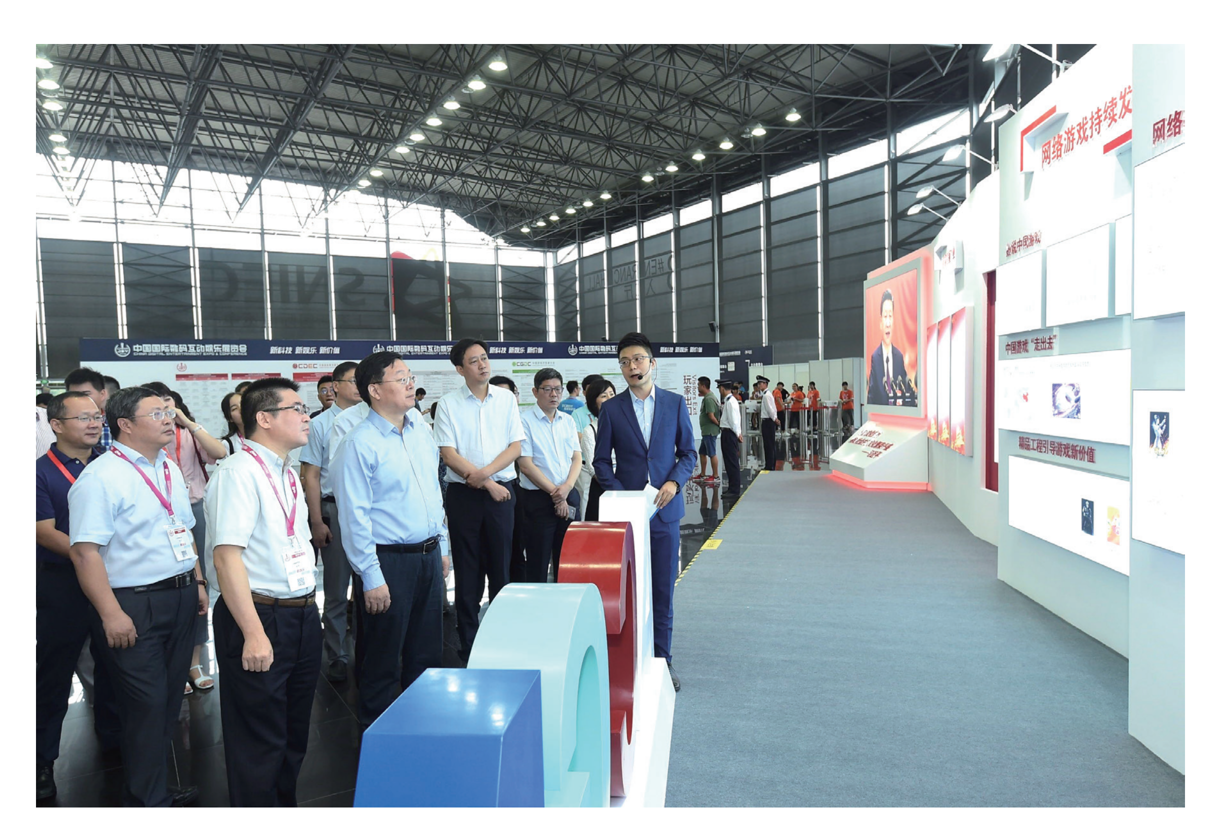
日本游戏这两年即使有些平淡，依然有卖不玩的IP，反观中国有什么？

2018年第十六届ChinaJoy圆满闭幕，展会亮点精彩纷呈！

2018年8月3日至6日，第十六届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）于上海新国际博览中心圆满举办。作为当下全球数字娱乐领域最具影响力的年度盛会，本届ChinaJoy充分演绎了“新科技 新娱乐 新价值”的展会主题，并以IP为核心，覆盖游戏、动漫、互联网影视与音乐、网络文学、电子竞技、智能娱乐软件与硬件以及新生娱乐业态等数字娱乐多领域，成为我国及全球数字娱乐产业发展风向标。

本届ChinaJoy立意鲜明、时代特色突出。主题“新科技 新娱乐 新价值”，表达了本届ChinaJoy立足产业发展新的要求，突出科技新动能、娱乐正能量、内容新价值的办展定位，在ChinaJoy这样的国际化平台上，呈现出绿色健康的新型娱乐文化，展现出我国数字娱乐产业蓬勃发展的旺盛生命力。

本届ChinaJoy开展了多项弘扬核心价值观的主题活动，坚定文化自信，传承优秀中华传统文化；立足中国特色，树立国际品牌形象。一，在上海新国际博览中心3号入口大厅，首次设立“数字内容展示区”。该主题展区，由人民网、ChinaJoy主办方汉威信恒展览有限公司作为主办单位。这里以生动的表现形式，展现了我国近年来在数字内容方面的蓬勃发展与辉煌成果，突出展示在新时代下，网络游戏、网络文学、动漫等数字内容领域所呈现出的积极成果及正确的核心价值观导向。二，本届ChinaJoy与人民网深度合作，组织CDEC高峰论坛“文化自信”对话板块。由人民网主办的“提升文化自信的产品表达”对话环节，邀请了网易游戏、咪咕文化科技、北京大学文化产业研究院动漫游戏中心、梨视频等业界企业嘉宾就如何提升传统文化的产品表达，并通过产品服务扩大海外影响力进行了探讨。三，本届ChinaJoy开展了“纪念改革开放四十年高端访谈”。本届ChinaJoy期间，人民网开展高端访谈系列报道，以“改革开放四十年”为背景，专注企业对传统文化的再塑造、对独立IP的开发等，邀请多位行业发展见证者，进行一对一高端访谈。









本届ChinaJoy的展会规模及各项展会数据，再创历史新高。展馆总面积达到17万平米，占据15个展馆。其中，ChinaJoy BTOC互动娱乐展示区汇聚世界顶尖数字娱乐企业，以特装方式展示数字娱乐领域的最新产品。本届ChinaJoy BTOC（包括eSmart和CAWAE）共占据11个展馆,面积达到13万平米，汇集全球顶级数字娱乐产品，中外参展企业近300家。ChinaJoy BTOB综合商务洽谈区是开展数字娱乐产品出口、进口、跨领域（综艺、电影、文学等IP）交易洽商等业务的重要商务对接平台。本届ChinaJoy BTOB共占据4个展馆，面积达到4万平米。美国、日本、韩国、英国、法国、俄罗斯、德国、波兰、捷克、以色列、土耳其、印度、新加坡、印度尼西亚、马来西亚、越南、立陶宛、塞浦路斯、芬兰、缅甸、泰国等21个国家的贸易企业参展，其中“一带一路”的国家数量达到了有史以来的14个之多。BTOB整体参展企业达600余家、包括来自海外的





参展企业200余家，BTOB商务洽谈意向性交易金额预计将达5亿美元。这些充分体现出ChinaJoy平台已成为海内外数字娱乐企业展示自身形象与实力的最佳舞台。展会四天合计入场人数高达35.45万人次，再创展会历史新高！其中，8月4日单日入场人数高达13.3万人次，再度刷新去年12.1万人次的历史记录，创历届ChinaJoy单日入场人次之最！

本届ChinaJoy各项同期会议，同所有与会听众一同分享、探讨了数字娱乐时代下的产业跨界融合及全球化下的中国市场布局。海内外近300位业界企业领袖汇聚于此，共同分享、探讨数字娱乐产业的机遇与挑战。本届ChinaJoy期间同期举办了中国国际数字娱乐产业大会（CDEC）、全球游戏产业峰会、2018全球电竞大会、中国游戏开发者大会（CGDC）、中国区块链技术及游戏开发者大会。各项同期会议邀请海内外数字娱乐领域知名企业家、专家学者汇聚于此，发表主旨演讲并开展高峰互动对话交流，探索数字娱乐产业发展趋势及前沿技术。

本届中国国际数字娱乐产业大会（CDEC）为期2天（8月2日至3日），突出新时代主题，顺应主流价值观要求，大会主题定位“健康新娱乐 游戏新价值”，贯穿全新历史方位下数字娱乐在功能、内容上新的要求和变化发展。8月2日上午，在本届CDEC高峰论坛的开幕式上，中共上海市委宣传部副部长王亚元、国家新闻出版总署司长谢东晖分别致辞，并以精彩的演讲内容拉开了今年CDEC的大幕。随后，本届CDEC的巅峰对话以“创新·匠心·精品”为题，分别邀请了腾讯、网易、完美世界、盛大游戏、育碧、Snapchat、人民网、咪咕文化科技、北京大学文化产业研究院动漫游戏中心、梨视频在内的领袖嘉宾齐聚一堂，分享他们对于这一主题的看法与思考。当日下午，来自恺英网络、西山居、4399、三七互娱、巨人网络、蜗牛数字、优格资本、DeNA、万代南梦宫、17173、广东广悦律师事务所等行业顶尖企业的领袖嘉宾，通过他们所涉及的领域和行业的角度，分别以自身领域的发展和变化，围绕“培养健康文化认同”这一话题进行了观点分享。

为有力推动我国电子竞技运动规范健康发展，有力推进上海打造“全球电竞之都”战略进程，提升我国电竞产业全球竞争力，传递我国电竞产业声音，于8月4日召开、以“更竞一步”为主题的2018全球电竞大会由上海市新闻出版局、上海市浦东新区人民政府作为联合指导单位，邀请国家行业主管部门、上海市领导、全球电竞产业机构和知名电竞企业领袖莅临演讲，宣传我国发展电竞产业新的举措，多角度、多维度、多领域讨论全球电子竞技产业发展的新趋势。同时，本届ChinaJoy打造了：2018全球电竞大会 + ChinaJoy电子竞技大赛在内的电竞产业系列活动，全面推动电竞产业的蓬勃发展。

全球游戏产业峰会于8月3日召开，本届峰会以“创造游戏新价值”为主题，邀请到移动游戏、VR游戏、独立游戏、H5游戏、小程序游戏及寓教于乐类游戏等不同类型的游戏企业代表，深入透析游戏产业发展规律，广泛探讨游戏产业前沿话题，专业交流游戏产品研发与应用，权威





发布游戏产业走势。

中国游戏开发者大会（CGDC）于8月2日至3日召开，是我国最具前瞻性、国际性、专业性的游戏产业研发技术会议，并将跟进海内外游戏研发新作、大作，邀请到诸多国际一流游戏制作人参会研讨、提供技术解析。本届CGDC以“技艺游心”为主题，并分为主机/PC游戏、移动游戏、独立游戏、美术/音乐、游戏运营、赞助商等专场。此外，结合当下区块链产业热点，今年首度新增了中国区块链技术及游戏开发者大会。

与此同时，本届ChinaJoy期间还同期举办了：ChinaJoy Cover Coser封面大赛、ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛、ChinaJoy舞艺超群全国舞团盛典、ChinaJoy Live音乐嘉年华、ChinaJoy电子竞技大赛、国际机器人嘉年华等多项同期活动。这些同期活动，进一步充实、丰富了ChinaJoy的数字娱乐品牌活动，并将广泛覆盖至游戏、动漫、二次元、音乐、电竞、数字娱乐各个领域的爱好者及广大年轻群体。P

《不可思议之梦蝶》梦另一端的故事 Incredible Mandy



游戏介绍：

《不可思议之梦蝶》是一款3D奇幻风格动作冒险解谜游戏，是天津队友游戏继《鲤》之后的第二款作品。

游戏以梦境为主题，风格化的美术设计，营造出一个美轮美奂的神奇世界。

故事讲述了游戏主角梦蝶，在梦中寻找被尘封的记忆、挑战来自内心的恐惧，并最终战胜自我的故事。游戏首发PC/Steam平台。

计划于2018年6月30号推出免费试玩版，包含游戏流程的第一关和Boss战。

Steam免费试玩Demo已经上线，欢迎加入愿望单：https://store.steampowered.com/app/857950

哥哥：Brother

游戏中玩家扮演哥哥。在意外事故中失去了右手。新的右手可以召唤出光之神剑，象征着积极的力量。玩家将在不同风格的巨大场景中，翻越障碍，解开谜题，打败巨大的敌人，收集被遗忘的记忆。

角色设定：

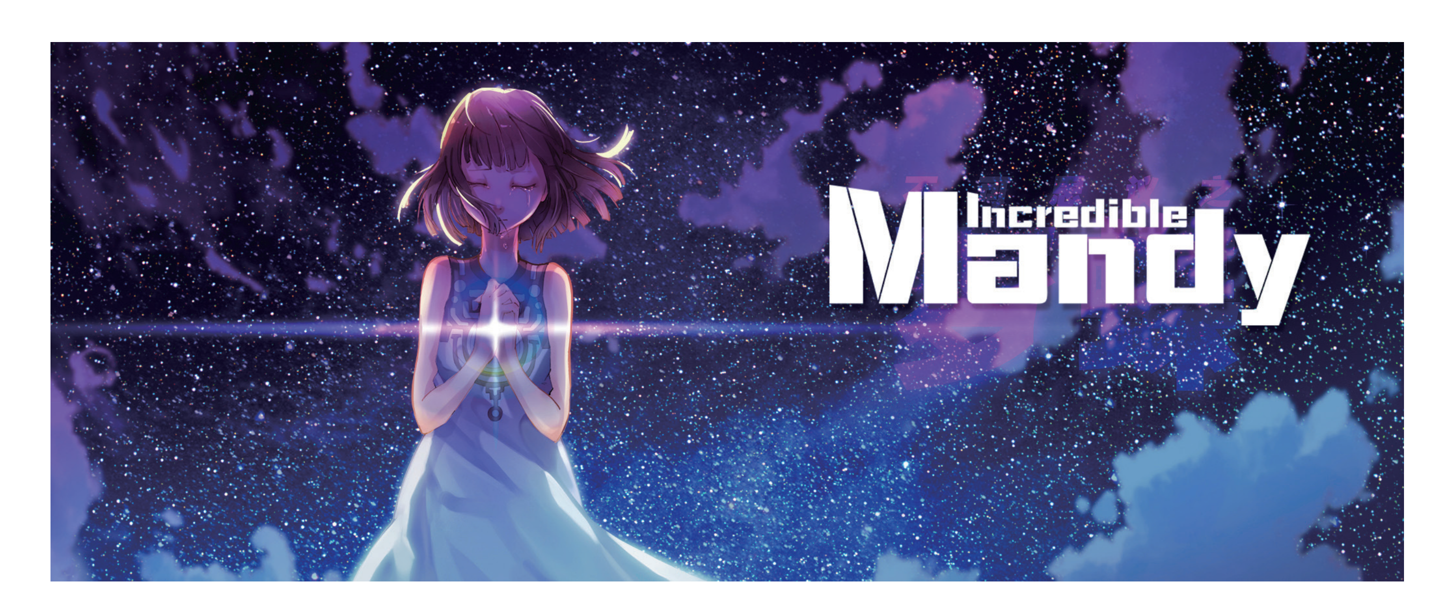
妹妹：Sister

妹妹是故事中的指引者，她会出现在特定的地方。她的每一次出现，都会带来惊喜。

游戏中出现的敌人是来自兄妹内心的恐惧的化身。它们将阻碍你寻找散落在梦中的记忆，用手中的光剑击败它们吧！

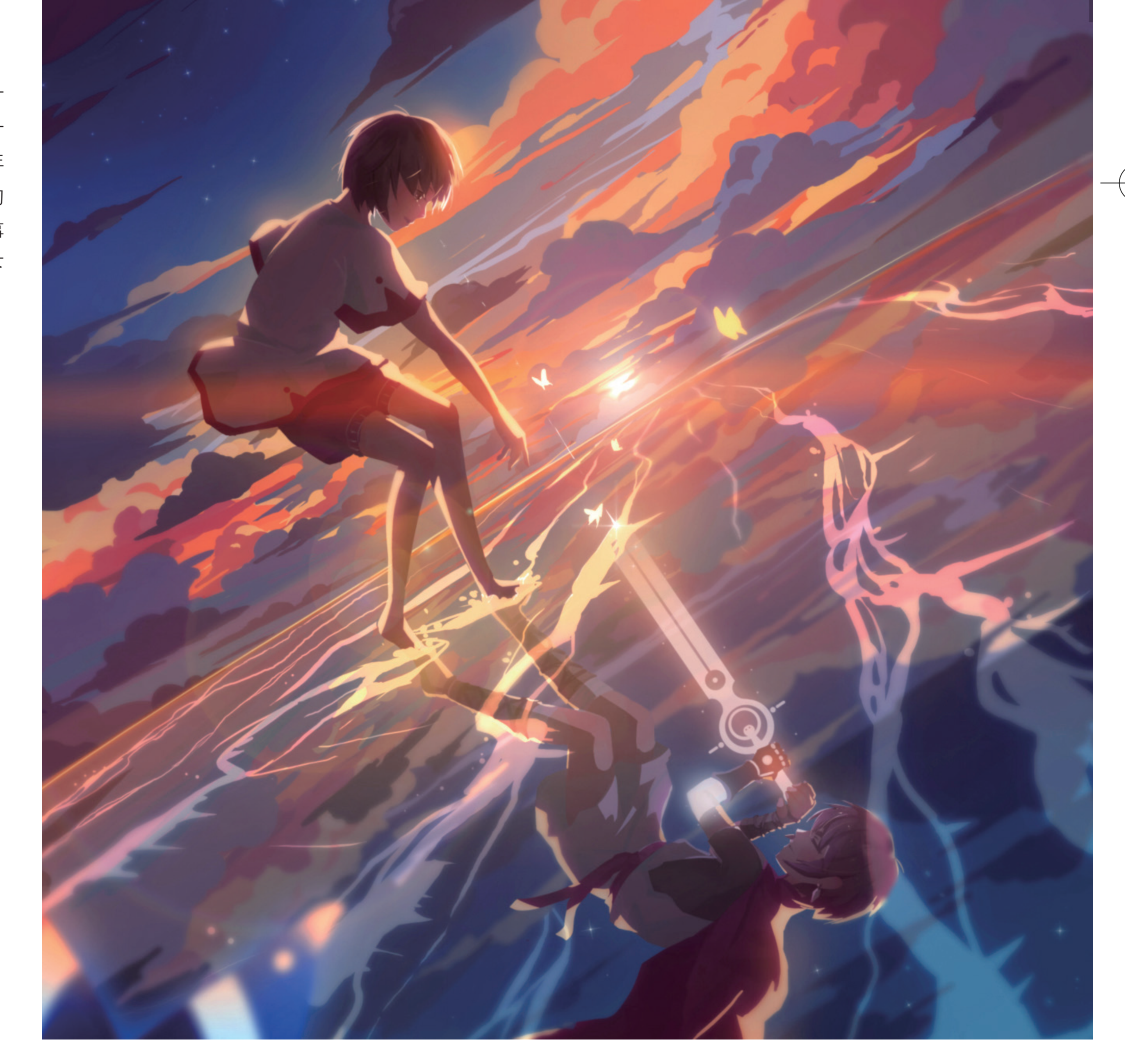




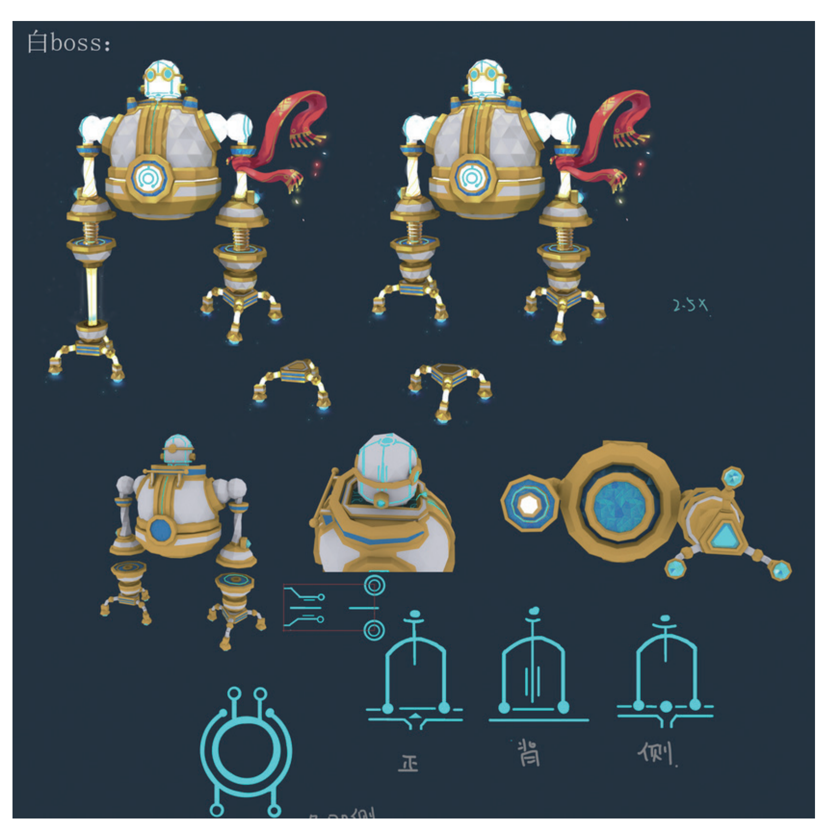


背景设定：

不久的未来，有一对亲兄妹，他们从小在一起长大。在哥哥14岁那年的夏天，兄妹俩在放学的路上，遭遇了一场意外事故，其中只有一人活了下来，故事就此展开。







大白：Mr. White

大白是一个机器人，它可以帮助玩家拉动沉重的物体。大白只能停留在光柱上，玩家可以引导它在光柱间移动。



怂（Song）：

四心魔之一，手臂是两门炮管，喜欢站在远处偷袭，有人靠近便会逃跑，非常令人厌恶。

忌（Ji）：

四心魔之一，移动速度超快，拥有恐怖的绝杀能力，如果遇到它，最好远远地躲开。





愚（Yu）：

四心魔之一，巨大的双臂拥有强大的力量，砸向地面可以引发震颤，对范围造成伤害，还可以向一个方向进行冲撞。

核心玩法：

召唤光剑攻击小怪

主角的右手可以召唤光之神剑，除了作为近身战斗的武器，光剑还可以插到场景中的任何地方，包括地面、墙面、可移动机关以及敌人身上，设置好的光剑，可以由玩家控制引爆，释放光之力量。



范围内连续爆剑

设置好的多把光剑，在一定距离内能产生链接，可以被连续引爆。玩家在解密的过程中需要活用这个机制，配合关卡内的谜题机关，玩出多样的效果。



忍（Ren）：

四心魔之一，手持利刃，只要发觉有人靠近，就会主动冲上去攻击。



大白拉箱子

游戏中还有一个始终陪伴着玩家的大白（NPC），游戏里的很多谜题，都需要大白和玩家互相协助才能解开。

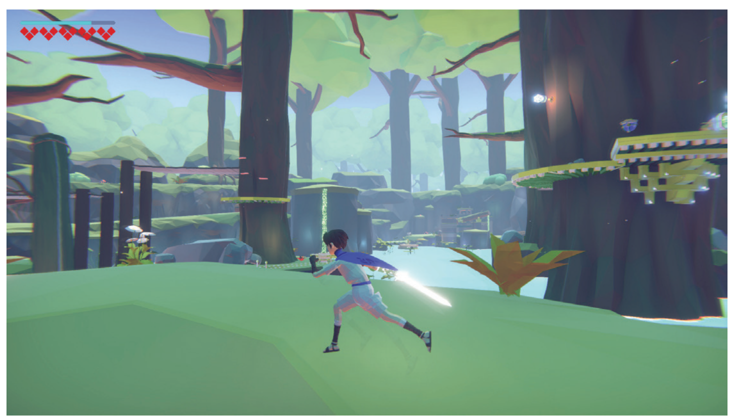
场景地图：

这是梦的世界，却不是无端的幻想。我们为什么会来到这里，直到故事的终点，一切都会得到答案。



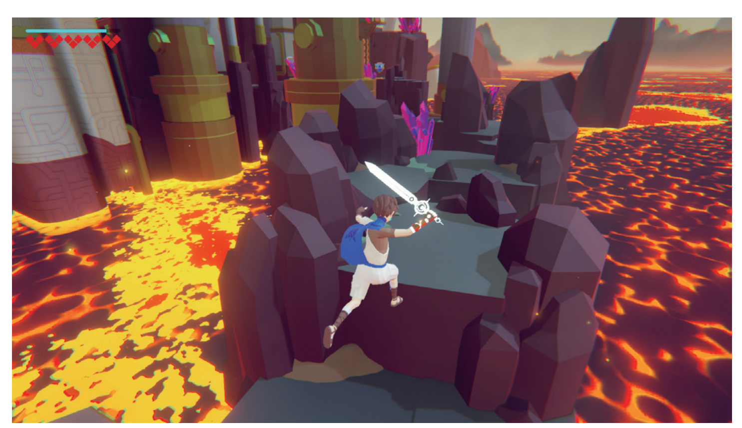
天空之城

天空之城（Floating Castle）：悬浮在空中的城堡。风吹动着红色的飘带和远处的风车，空中漫舞着粉红色的花瓣，远处可以看到流动的白云。梦开始的地方，一切都是那么美好。



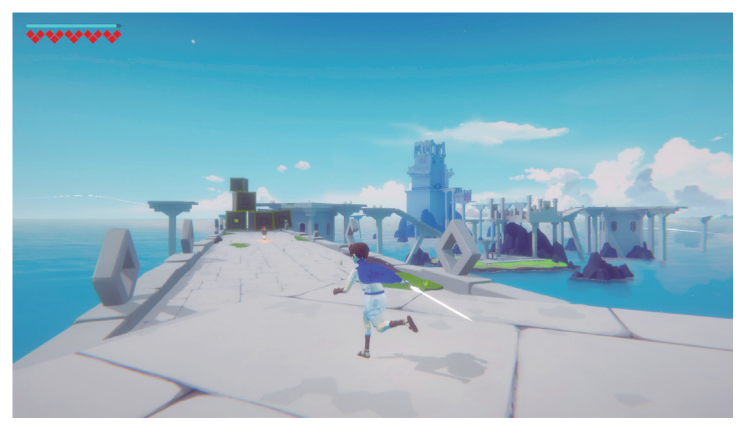
巨树森林

巨树森林（Huge Woods）：奇幻而危险的森林。森林的中心是一个湖泊，岛上有一棵巨树。据说里面有一株神奇的花，但是也可能会遇到危险。



活火溶城

活火熔城（Magma Ruin）：被岩浆包围的废墟。一座废弃的古城被炽热的岩浆包围，里面充满了各种机关、陷阱和谜题。使用这些古代机关，或许可以找到前进的道路。



海淹白塔

海淹白塔（Sea Tower）：被海洋淹没的白塔。白塔孤傲地树立在蓝色的海洋之中，但是纯洁无垢的白塔里似乎也充满着巨大的黑暗能量。



神音峡谷

神音峡谷（Sneak Valley）：依山而建的神庙。峡谷中的回响，仿佛是自己内心的声音。无声的神庙，却藏着致命的可怕生物。

极目之巅

极目之巅（Snowy Peak）：雪山上的神秘宫殿。高耸入云的宫殿里机关重重，到处布满着危险。当你无助的时候，你可能会邂逅令人惊喜的伙伴。

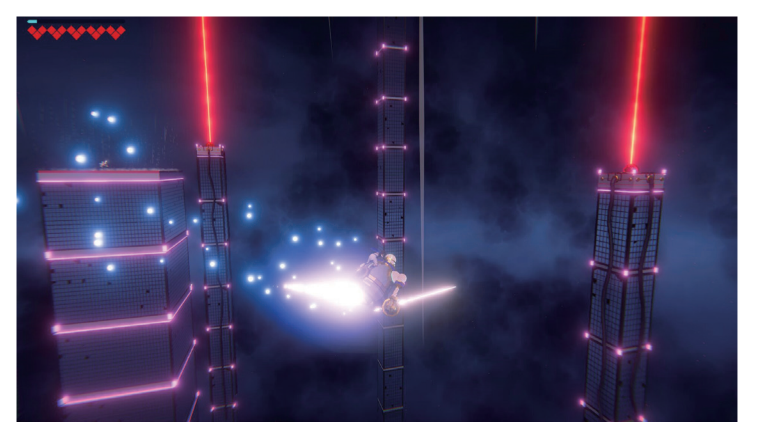


星海魅影

星海魅影（Stars Lake）：静谧海面上的灯塔。映照星空的水面，闪烁光芒的明灯，道路忽隐忽现，就像心中的你，是隐形不见还是已然消失?

乌云之海

乌云之海（Rain Storm Sea）：浓密的乌云包裹的黑暗。无尽的黑暗，是梦的深处，还是即将梦醒。力量殆尽，又将如何与命运抗争。



以巧取胜的Boss战：

八个强大的Boss，是噩梦还是梦中的转折点？面对体型巨大的敌人，只能智取，不可强攻。观察他们的行动规律，找出其中的破绽，抓准时机，给予强力一击。带给你以柔克刚，以弱胜强的独特Boss战体验。这次我们先行公开以下三个Boss，除了令人生畏的外表，它们还意味着什么呢？



大花

陆行花（Big Big Flower）：森林深处孕育的巨大植物，有着妖艳的花蕊与长着尖刺的藤蔓。美丽的外表下却隐藏着致命的剧毒。



武士

古老守卫（Firework Axe Warrior）：守护着梦境之门的巨人。手持一把利斧，也能将万物变成虚无。黑暗的力量原本是幻化而生，微弱的光芒能否带来一线希望？



大佛

漂浮的神像（Floating Meditive Statue）：两只断臂拥有巨大力量，手心里可以射出激光。他是峡谷神殿中的冥想者，如果受到打扰，他就会变得非常愤怒。

美术特色：

采用了低多边形的美术建模，加上精心设计的色彩搭配，再使用精致的光影渲染，表现出独特的画面风格。低面建模设计更能凸显出角色和场景的特征，色彩明亮，清新简约。



游戏配乐：

青年作曲家Zeta，莲恒音乐设计工作室创始人，现任Sony ATV的音乐制作总监，整体把控游戏的配乐，音效。

Zeta曾为《我叫MT》中的大小姐、女盗贼、娇花等人物配音，并为《我叫MT》《山口山战记》创作了片头、片尾曲及大量原创音乐。曾经担任《鲤koi》以及多部网络剧《冷宫传》、话剧《梵高自传》等作曲，其曲风多变充满想象力，是中国暴雪音乐嘉年华的御用钢琴家。P



结束只意味着全新的开始

文 | 葬月飘零

古墓丽影：暗影
Shadow of the Tomb Raider
制作： Eidos Montreal
发行： 史克威尔艾尼克斯
类型： 动作冒险
发售日期： 2018.9.14

由英国Eidos公司开创的经典老牌《古墓丽影》系列在游戏圈的地位毋庸置疑，经典双枪下辗转腾挪的身法婀娜多姿，幽深且充满复杂谜题的古墓充满挑战性，还有那紧张刺激的经典战斗令人兴奋，再加上与现实世界中各国神话传说相结合的主线冒险故事，共同组成了这个经典的老牌动作冒险系列游戏。自1996年《古墓丽影》系列初代发售至今已过去22个年头，《古墓丽影》系列一路走来，曾享受过被捧上天的荣耀，同时也曾从神坛跌落过谷底，经历过痛苦挣扎的转型，也迎来过浴火重生的重启。总之，《古墓丽影》与诸多早已死去多时的老牌经典游戏系列相比，能够一路延续至今还是十分幸运的。

2013年发售的《古墓丽影》系列重启系列三部曲第一部《古墓丽影9》为这个古老的游戏系列注入了全新的生命力，两年后第二部《古墓丽影：崛起》发售。距离前一作发售3年后的今天我们终于迎来了重启三部曲的终章《古墓丽影：暗影》，虽然这是重启三部曲的最后一部，但这并不是整个系列的终结，反而将是一个全新的开始！

与劳拉一起继续成长

玩过《古墓丽影》重启三部曲前两作的玩家们一定清楚游戏中有一个在玩法与剧情上贴合非常紧密的元素，那就是劳拉一开始并不强，随着剧情的推进劳拉经历了一些事情之后会慢慢成长。无论是剧情上劳拉的信念还是玩家们可玩到的技能都有变强，玩家在游戏中切实能够跟随劳拉体会到成长的乐趣，而这也正是贯穿重启三部曲最大的主题之一：成长。

作为《古墓丽影》重启三部曲终章的《古墓丽影：暗影》必然也不会将这个经典且巧妙的元素扔掉。不过与前两作不同的是，劳拉不再是从一个稚嫩探险家转变为经验丰富的老探险家，而是从一个经验老道的战士成长成为一个冷酷的杀手。对于喜欢游戏战斗体验的玩家来说，这将是一个十足的好消息，但是对于喜欢前两作稚嫩雏鸟人设下劳拉的玩家们来说这也许是一个坏消息。在《古墓丽影：暗影》中劳拉将会面对全新的环境，游戏地点设置于南美洲，茂密热带雨林与汹涌湍急的河流才是劳拉主要面对的环境。在游戏初期，劳拉还是一个很难适应热带雨林生存的菜鸟，面对美洲豹会手足无措，复杂的雨林环境甚至会阻碍劳拉前进。不过随着游戏的推进劳拉将逐渐成长，劳拉会学会诸多依托周围环境的生存与杀戮技能。和前两作一样，这些内容不只是在剧情上得到体现，随着剧情的推进玩家也会切实体验到逐劳拉渐变强的精彩。

如果《古墓丽影9》的劳拉还是一只战斗雏鸟、《古墓丽影：崛起》的劳拉成长成为一个战斗新手，那么《古墓丽影：暗影》中的劳拉就是一个

杀戮机器。在《古墓丽影：暗影》中劳拉的主要敌人仍然是妄图借助古代遗迹重塑世界的三圣一组织，当劳拉学会对应的战斗技能后，劳拉的战斗花样就变得丰富起来，类似于《刺客信条3》康师傅利用绳标套住英国龙虾兵脖子后从树上一跃而下将对方吊杀一样，《古墓丽影：暗影》中的劳拉也能够借助雨林高大的树木给三圣一的雇佣兵来一个漂亮的吊杀。

三圣一不再是唯一敌人

在《古墓丽影：崛起》中的结尾，劳拉即将从安娜口中得到三圣一秘密时却被神秘狙击手狙杀。在《古墓丽影：暗影》中将续接前作故事结尾，劳拉追寻三圣一与长生不死秘密来到了南美洲。虽然劳拉并不清楚三圣一得到神秘玛雅遗迹要做什么，但劳拉觉得只要赶到敌人前面拿到敌人想要的东西总是好的。游戏前半部分将围绕劳拉赶在三圣一之前拿到玛雅文明遗留下来的神秘遗迹，但是劳拉此举却为整个世界带来了毁灭的可怕后果，而在游戏后半段，劳拉在认识到自己的错误后会尽一切努力弥补。贯穿重启三部曲的老朋友约拿也不会再本作中缺席，而且约拿的戏份也相当的重。他既是劳拉忠实的伙伴，也是当劳拉被复仇欲望吞噬后走火入魔后的指引者，约拿会将被复仇欲望冲虎头脑的劳拉拽回来，并帮助劳拉弥补劳拉所犯下的错误。

《古墓丽影：暗影》中三圣一并不是唯一敌人，周围恶劣的环境和野生动物也是阻碍劳拉前进的大麻烦。值得一提的是在本作中《古墓丽影》重启前作品系列中最经典的游泳戏份将被加大，本作中的游泳不再是重启系列前两作的小打小闹，而是经常需要打交道的环境，并且部分古墓挑战将会隐藏在水下。本作的劳拉可以潜水，潜水时需要在拥有空气的孔洞中换气，甚至水中还会有凶恶的鲨鱼扑向劳拉，而湍急的水流和地形复杂的海岩对于劳拉来说即是敌人也是朋友，劳拉既可以利用它们干掉敌人，但也可能会被它们直接吞噬。

虽然敌人这么多，但三圣一并不是劳拉唯一的敌人，劳拉最大的敌人还是她自己，那个被复仇冲昏头脑而犯下大错的自己。

老配方新故事

《古墓丽影：暗影》无论是画面还是玩法上，游戏的创新并不大。游戏画面不会超越前作但会保持前作水平，游戏主要系统依然沿袭前两作，可以算前两作的威力加强版。这么做原因在于《古墓丽影：暗影》仍然是《古墓丽影》系列重启三部曲系列的作品，保持风格一致与系统统一是非常必要的。所以想要看到有更大改变劳拉的粉丝们要小小的失望了，不过精彩的剧情和微创新式的各色新玩法还是能够带为玩家们来新惊喜的。

《古墓丽影：暗影》中劳拉依然可以狩猎并获得资源来进行技能升级或是物品制作，而且在游戏开始时劳拉就拥有前作所有可用技能。这一方面给玩家提供一个前作劳拉成长的继承感，让整个三部曲故事变得更加连续紧密，另一方面，这也意味着玩家们仍然能够享受毒箭等经典技能带来的战斗快感。另外，劳拉不光可以借助绳索攀爬，在本作中劳拉更可以借助绳索从高处滑到低处，这一次游戏的谜题也会更多的围绕绳索下降要素展开。本作的谜题会更具有挑战性，战斗难度也会大幅提升，同时游戏的潜行要素也会在前作基础上进一步加强，更多时候潜行暗杀才是最好的战斗方式。不过对于玩家们最为关心的“经典双枪”会不会回归的问题，Eidos Montreal则明确表示劳拉经典的双枪将不会回归。虽然有点失望，但毋庸置疑的是经典的“劳拉花式死亡演出”依然是游戏的卖点之一，这一次水面水底地形的增加，死亡演出种类与残忍度也会提升到一个全新层次。

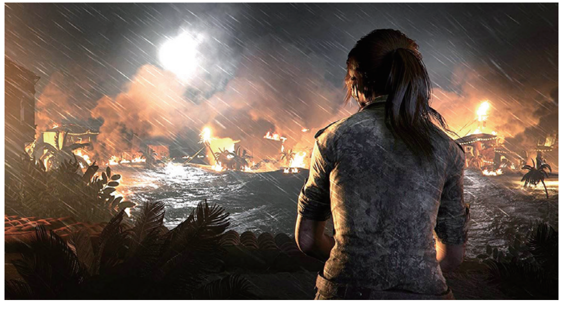
《古墓丽影：暗影》将是重启三部曲的终章，但却是《古墓丽影》这个经典系列的一个全新的开始，当整个重启三部曲结束后，劳拉将会开启一个全新的旅程，这个伴随我们22年的探险家会在我们的游戏之旅上继续陪伴。

对于这个经典老牌系列来说，结束，只意味着一个全新的开始。P









左上图 很多古墓挑战和谜题会围绕水来展开

右上图 水将是本作中最为重要的元素之一

左下图 这一次不光只有野外场景，劳拉也会来到宁静的南美小镇寻找线索

右下图 这一次劳拉来到了南美洲，来探寻玛雅遗迹



重回局势复杂的卡拉迪亚

文 | Aster

骑马与砍杀2：领主
Mount & Blade II : Bannerlord
制作： TaleWorlds
发行： Paradox
类型： 动作角色扮演
发售日期： 未定

于2008年发行、由土耳其Taleworlds开发制作的《骑马与砍杀》是游戏圈内一个比较另类的作品。《骑马与砍杀》主打中世纪冷兵器战争，玩家在游戏中的自由度非常之高，无论是做一名浪迹天涯的游侠还是成为一方领主玩起权力游戏，这都由玩家自由选择。同时难得的是，游戏在开源方面也非常开明，稍微有点MOD制作经验的玩家们就可以通过工具配合游戏源码并基于游戏本体魔改出各色不同版本。也正是得益于此，《骑马与砍杀》在国内外不仅积累了大量粉丝，全球更拥有诸多符合当地玩家历史文化的变体版本，当然，国内中国风魔改版本更是层出不穷。

不过虽然《骑马与砍杀》非常精彩，但玩家们还是希望能够看到画面更棒、玩法更多的续作发售。可是这续作却是千呼万唤难出来，数年间不断放出零星消息却仍旧没有给出确切发售日期，《骑马与砍杀2：领主》也因此被玩家们戏谑地称为“有生之年2”。

更精彩的卡拉迪亚大陆

《骑马与砍杀2：领主》的舞台仍然位于卡拉迪亚大陆，在这个政治局势复杂的大陆上诸多势力散落其上，玩家要在局势纷乱繁杂的大路上冒险游历。统治着卡拉迪亚大陆西北山区的巴旦尼亚部落是大陆的原始居民，他们在战斗中更擅长借助茂密的森林作掩护打游击战，长弓匕首夜袭都是他们的拿手好戏。统治着卡拉迪亚大陆北境的斯特吉亚更擅长于在雪地作战，强大的步兵战士每个人都英勇善战，锁甲、圆盾、战斧是战场上的死神。正统的帝国与那些野蛮人相比在艺术文化上发展水平更高，帝国的势力范围横跨卡拉迪亚大陆中部地区，自西向东皆有帝国的军事力量，但这个昔日强大的帝国如今却内忧外患缠身。

当然，《骑马与砍杀2：领主》还有很多其他势力，原型是草原游牧民族的汗国、沙漠民族阿赛莱、自帝国西部崛起并开始蚕食帝国的瓦兰迪亚等等诸多势力共同谱写出一个更加精彩的卡拉迪亚大陆权利纷争。当然，和前作一样，玩家们既可以搅和进各大势力的博弈之中，也可以安心地做一名游侠游历整个大陆，或者成为一方霸主逐渐壮大自己的势力范围，或者成为蛮族首领与帝国一较高下。《骑马与砍杀2：领主》玩的就是一个无拘无束的高自由度。

战斗要素更多

虽然看起来无论是操控性还是游戏战斗场面表现与前作相比没有什么太大区别，但是《骑马与砍杀2：领主》在战斗系统上与较为简陋的前作相比会更加复杂，游戏中会有更多的子系统参与进来，让战斗

的手感和技巧向更细微化上靠拢。举个例子我们就能轻易理解，前作的战斗伤害计算因素比较有限，基本就是总的攻击力与防御力属性做减法。而在《骑马与砍杀2：领主》则不一样，武器种类的不同造成伤害的种类也不一样，砍击、刺穿、钝击三种伤害种类除了伤害效果不同之外，附带的额外效果也不一样，而且针对不同护甲类型伤害优势劣势也不同，这让前作一种武器一招就能吃遍天的套路玩法成为过去式。本作中玩家需要针对性的依照敌人的护甲类型选择最佳的进攻方式，比如砍击对付重甲无能为力，但使用钝击型武器多次集中打击重甲敌人会打出更大伤害。

同时，打击点也会影响战斗伤害，即便你使用蓄力攻击，但武器的落点却是剑柄砸到了对方的护甲上，那么造成的伤害将微乎其微。但如果使用匕首快速刺击，匕首刀刃的攻击落点落在敌人护甲空隙则会造成大量伤害。这些系统的引入让战斗更加贴近现实之外，也给玩家对游戏系统的理解和战斗技巧方面提出了很高的要求，以往凭借高攻击力加成武器开无双的战法在本作中的收益将被大大降低，游戏的战斗更加鼓励玩家使用技巧而并非蛮力，哪怕玩家玩的是无脑野蛮人势力也得用脑子而不是拼傻力气。

打造全方位大帝国

《骑马与砍杀2：领主》在战斗上引入了更加精彩的攻城战概念。攻城战主要分攻、防两部分，但是加上天气、白天夜晚等因素以及各城池的等级与城池布局，游戏整个攻城战系统也将变得非常庞大非常复杂。而且攻城战攻守双方都可以使用器械帮助战斗，攻守城器械包括攻城方专用的云梯、攻城塔、破城锤等，而投石机、重弩炮则是攻守双方都可以部署使用的战争器械。

另外游戏这一次并不光聚焦于战争，将会将视野拉大至帝国层面，玩家需要运用政治经济手段来打造一个强大的帝国。玩家可以通过消耗资源来升级自己的城池，如提升城堡等级、强化城墙坚固度等等，这样在敌方攻城时就会占据地利优势。当然，作为领主不光只能建造并升级战争建筑，游戏中还引入了一个小巧的经济系统，玩家可以在自己的势力范围内的城池中建造不同种类的资源产出型建筑，这些建筑包括酿酒厂、屠宰场、磨房等等，这些建筑能够出产资源并与其他城市进行贸易赚取货币提高城池经济实力。值得一提的是，产出资源的售卖价格会随着供需关系而改变，类似光荣经典的《大航海时代4》那样，一个城市购入太多同类物品后该类物品的贩卖价格会慢慢降低，因此，玩家们要合理规划贸易城池与种类才能最大化提高收益。

当然，设立生产型建筑能够允许玩家打造武器装备或是产出马匹，如炼铁厂可以制造武器与盔甲，皮革厂可以生产皮质防具，而养马场则可以训练战马。这里值得一提的是，战马根据不同势力会有不同种类，甚至玩家可以在阿赛莱势力中训练并乘骑骆驼作战。P







左上图 弓弩和投掷是游戏中远程攻击的基本手段

右上图 攻城战与野外战相比有很大的不同

左中图 交易仍然是游戏中不可缺少的元素之一

左下图 游戏仍然主打中世纪风格冷兵器战斗

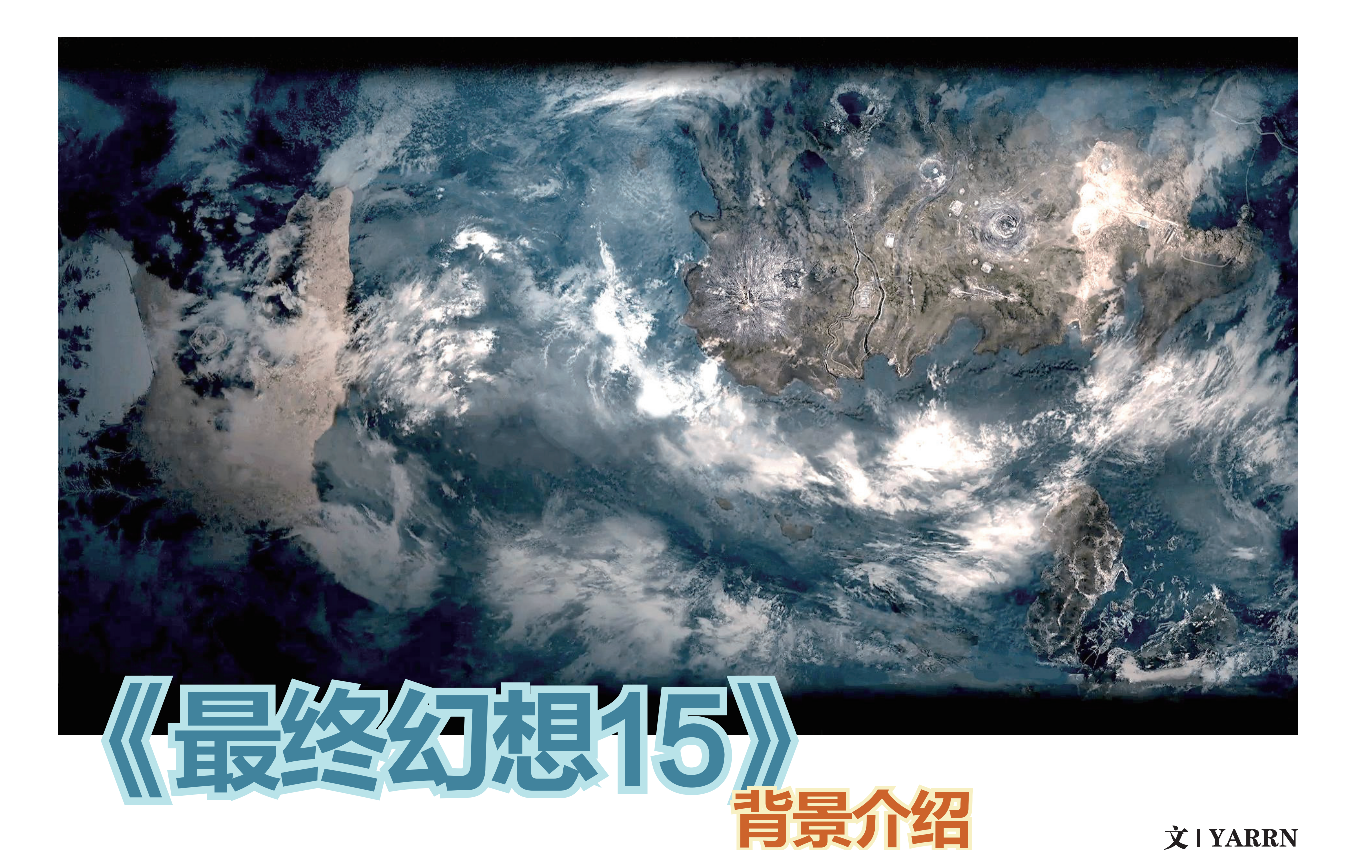
右下图 作为领主，你可以巡视自己的城镇







公路复国记



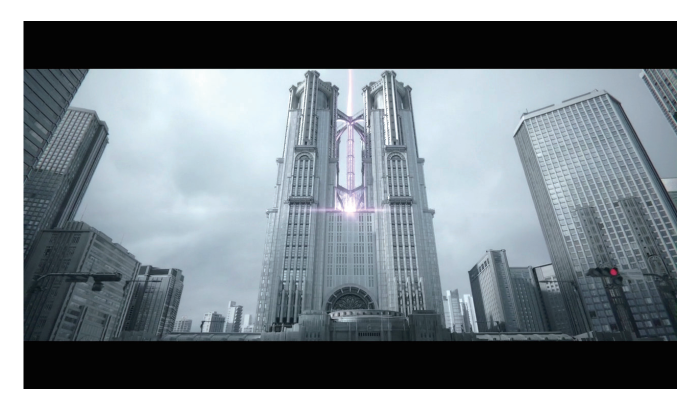
《最终幻想15》背景介绍

文 | YARRN

传说伊欧斯（EOS）是上界的未知物种所建，而“星芒”（Astrals）是构成这个世界的关键。后来，未知物种离开了伊欧斯，只剩下星芒在这里，于是星芒们便开始有自己的语言并守护伊欧斯，成为被人类信奉的六位主神——雷神拉姆（Ramuh）、巨神泰坦（Titan）、水神利维坦（Leviathan）、剑神巴哈姆特（Bahamut）、炎神伊弗利特（Ifrit）以及冰神希瓦（Shiva）。

炎神伊弗利特钦佩人类的毅力，赐予他们火焰并向人类传授知识。冰神希瓦与之相恋，受其感化不再对人类冷酷无情。六神共同守护者伊欧斯，而伊欧斯被索尔海姆（Solheim）统治着，索尔海姆在飞空艇和魔导兵器方面有着先进的技术。

伊弗利特曾统治过索尔海姆，但随着时间的流逝人类开始傲慢，摒弃六神的指引并亵渎赐予他们祝福的众神。炎神伊弗利特迁怒人类，试图摧毁索尔海姆以惩罚背叛他的人类。六神曾发誓要保护伊欧斯，伊弗利特的迁怒并没有得到其他五神的认同，双方开启了“神魔大战”（War of the Astrals，亦称“旧伟大战争”），最终伊弗利特陨落，其他







左 城墙依靠水晶之力维持

右 帝国首都已被黑暗笼罩

五神力竭陷入沉睡。

伊欧斯世界“星之病”（Starscourge）肆虐，星之病像一种寄生虫疾病，具有厌光的特性，会将动物变成“使骸”并使世界陷入永恒的黑暗。

索尔海姆因“星之病”而沦陷，“星芒”领导者剑神巴哈姆特通过赐予凡人特殊血统来消灭“星之病”，一人成为水晶守护者并建立魔法王国路西斯，一人成为神谕治愈星之病。历代国王受命保护水晶，等待能够消退星之病的“真王”降临。

索尔海姆的灰烬中成立了四个新的国家：魔法王国路西斯（Lucis）、奥德凯普特家族（Aldercapt）统治的弗尔海姆帝国（Niflheim）、神谕家族（Oracle）统治的特涅布莱王国（Tenebrae）以及商业联盟阿格鲁德（Accordo），四国



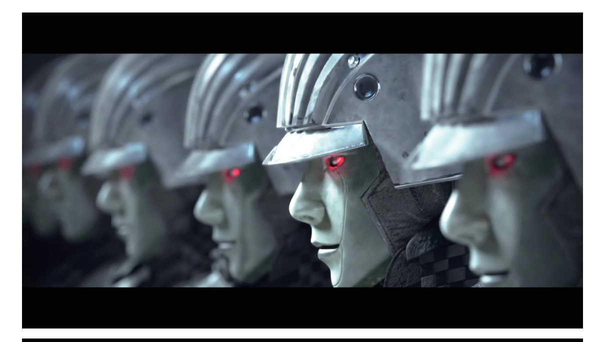




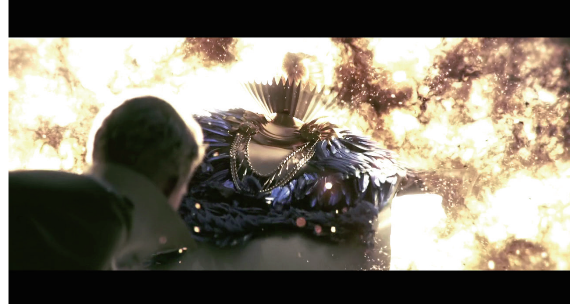
上 被城墙包裹的路西斯王都印索穆尼亚

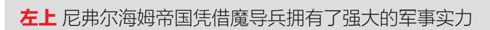
中 路西斯国王雷吉斯因为维持城墙而快速衰老

下 帝国驱使尸骸作战











左上 尼弗尔海姆帝国凭借魔导兵拥有了强大的军事实力

右上 路西斯凭借城墙抵御入侵

左中 瑞布斯

右中 索尔海姆曾经一统伊欧斯世界

下 水都奥尔缇西



使用相同的纪元。

军事强国尼弗尔海姆帝国试图征服伊欧斯世界以建立如同古代文明索尔海姆般的辉煌，如此便需要六神赐予特涅布莱王国和路西斯王国的的力量。

新历 606年，尼弗尔海姆帝国越过海洋对路西斯大陆发动“伟大战争”（Great War），阿格鲁德与特涅布莱王国逐渐沦陷，路西斯国王建立围墙以进行防御，尼弗尔海姆帝国开始在占领的领土修建军事基地，在亚丹·伊祖尼亚的提议下，尼弗尔海姆帝国开始进行魔导兵的研究，并以此包围了路西斯王都印索穆尼亚。

彼时还是路西斯王子的雷吉斯与三位朋友出发前往阿格鲁德试图建立联盟抵抗尼弗尔海姆帝国的侵略，但最终未能如愿。在尼弗尔海姆帝国侵略路西斯的脚步下，雷吉斯不得不回到印索穆尼亚并加固城墙以阻止帝国的脚步。

城墙外的地区受到帝国压迫的难民试图涌入印索穆尼亚，因严苛的入境政策而被阻止，雷吉斯因此与希德产生分歧，但通过威斯肯姆与阿格鲁德领导人卡梅利娅建立友谊。虽然尼弗尔海姆帝国在路西斯大陆建立了新的基地并伴随局部战争，但整个伊欧斯迎来了久违的和平时期。

随着局部躁动的升级，第二次世界大战迫在眉睫，路西斯王国在尼弗尔海姆帝国的攻势下节节败退。帝国宰相亚丹突然独身前往印索穆尼亚进行和谈，以割让除王都外所有领土作为条件保全王都印索穆尼亚，并将特涅布莱王国千金露娜弗蕾亚与路西斯王子诺克提斯之间的婚约作为保证。

城墙并非坚不可摧，长期以来维持“城墙”也让已经衰老的雷吉斯精疲力竭，无法再动用路西斯王族之力指挥旧城墙也无法再掀起反攻，很明显王子诺克提斯还无法担此重任。

雷吉斯要求诺克提斯前往水都奥尔缇西与露娜弗蕾亚会面准备举行婚礼，而尼弗尔海姆帝国却将露娜弗蕾亚带往印索穆尼亚。

所谓的停战协议不过是个幌子，尼弗尔海姆帝国的目的是获得路西斯王国的水晶，在停战协议签订当日，尼弗尔海姆帝国挟持露娜弗蕾亚公主骗走了路西斯王国王之剑，并发动了对王都印索穆尼亚的攻势。凭借内应的支援，尼弗尔海姆帝国停止了水晶对城墙的能源供应，王都印索穆尼亚因此陷入危机。

凭借强大的军事力量，尼弗尔海姆帝国还是攻下了王都印索穆尼亚并击杀国王雷吉斯。失去王之力的路西斯王国分崩离析，即使有王之剑成员尼克斯·尤里克献祭生命唤醒旧城墙抵抗也于事无补。

身为路西斯王国最后血脉的诺克提斯只能和友人驾车前往各地收集王之武器并取得诸神的支持，逃出印索穆尼亚的露娜弗蕾亚前往各地治愈星之病并唤醒六神帮助诺克提斯复国……P







左上 长期维持城墙的雷吉斯无力再向尼弗尔海姆发动反击

右上 因为水晶的存在，印索穆尼亚的科技水平处于领先

左下 特涅布莱王国仿佛人间仙境

右下 特涅布莱和尼弗尔海姆帝国处在同一块陆地且仅与帝国接壤



《最终幻想15》人物介绍

文 | YARRN

亚丹·伊祖尼亚（亚丹·路西斯·切拉姆）

アーデン · イズニア，Ardyn Izunia

CV：**藤原启治**

年龄与出生地皆不明的神秘人物，39年前突然出现并帮助帝国皇帝伊德拉，因此成为帝国宰相。大力支持尼弗尔海姆帝国科学家瓦森戴尔“魔导兵”的研究，并在诺克提斯一行的旅途中多次给与帮助，帮助诺克提斯成为天选之王。在水都欧尔提谢诺克提斯与水神利维坦战斗途中刺伤了露娜弗蕾亚是其死亡的诱因。

真名为“亚丹·路西斯·切拉姆”，路西斯初王、初代夜叉王兄长、“使骸之王”。为阻止“星之病”的蔓延耗尽自身力量将“使骸”集中在自身身上，也因此被水晶抛弃而选择了初代夜叉王为国王。其后被夜叉王及其国民认为是使骸的源头而杀死，但因使骸之力早已不死不灭。

复活后的亚丹开始痛恨路西斯王国王室和水晶，立誓摧毁路西斯王国并让世界归于黑暗。

因路西斯王室血脉掌握“变移”和“幻影剑”之力，又因使骸影响呈现与路西斯王室蓝色不同的红色。

完全掌握使骸之力并没有被其吞噬失去理智，可以操纵其他使骸并不惧怕显现在阳光下。在诺克提斯旅途中帮助诺克提斯是为了助其成为“真王”进而结束一切。



诺克提斯·路西斯·切拉姆

ノクティス・ルシス・チェラム，Noctis Lucis Caelum

CV：铃木达央、佐藤美由希（年幼）



20岁，本作主角，昵称"诺克特（**ノクト**，Noct）"，与露娜弗蕾亚有婚约。个性随和、外冷内热、极其热爱钓鱼。

诺克提斯是路西斯王国的下一任国王，凭着路西斯王族水晶之力操纵多种武器，以剑为主要武器。继承的路西斯王家"变移"能力，能够凭空召唤武器（包括鱼竿）并瞬间移动至武器所投掷到的地方。

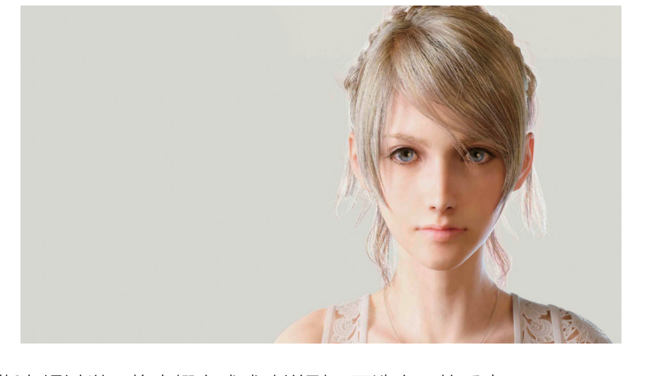
本作唯一能炼成和使用元素魔法的人，也能够把元素注入魔法瓶中，让伙伴以投掷的方式施放魔法。

在游戏最终被路西斯诸王杀死在王座上并成为真王，成功杀死初王亚丹，让星之病污染的世界重回光明。

露娜弗蕾亚·诺克斯·芙尔雷

ルナフレーナ・ノックス・フルーレ，Lunafreya Nox Fleuret

CV：北川里奈、忽那汐里



24岁，本作女主角，简称"露娜（**ルーナ**，Luna）"，与诺克提斯有婚约。和幼时的诺克提斯有某个重要约定。

特涅布莱王国（已沦陷，隶属尼弗尔海姆帝国）千金，史上最年轻的神谕者，能与神直接对话，担任著净化世界的力量的神凪之巫女，受到整个世界的敬重。

尼弗尔海姆帝国入侵印索穆尼亚时受路西斯王国雷吉斯·路西斯·切拉姆所托，将"光耀之戒"交到诺克提斯手上。为了让路西斯王国复国，去世界不同的地方唤醒六神，并说服祂们帮助诺克提斯。

在水都欧尔提谢唤醒水神·利维坦的过程中通过祈祷帮助诺克提斯觉醒王之力，但之后被亚丹刺伤后为保护昏迷的诺克提斯力竭过世，将光耀之戒成功送到了天选之王的手中。

甘蒂亚娜

ゲンティアナ，Gentiana

CV：木下纱华



陪在露娜弗蕾亚的身边，时常开解并指引露娜弗蕾亚的神秘女子。六神二十四使之一，作为神巫与众神沟通的桥梁。

真身是六神之一的冰神希瓦（**シヴァ**，Shiva），在其巨大身躯被尼弗尔海姆帝国杀死后转生成甘蒂亚娜，化为冰神不再具备以前的巨大身躯，尼弗尔海姆帝国部分领土也因其死去时爆发的力量常年陷入冰天雪地。在诺克提斯一行乘坐火车行至尼弗尔海姆帝国领土时可以看到冰神遗留的尸身。

曾经与炎神伊弗利特相爱，因此开始相信和支持人类。在王都决战前亲手使已经"使骸化"的火神伊弗利特永眠。

伊德拉·奥德凯普特

イドラ・エルダーキャプト，Iedolas Aldercapt

CV：饭冢昭三

尼弗尔海姆帝国皇帝。因推动魔导兵研究使得帝国获得了强大的军事力量，但也因此让星之病在帝国蔓延。

觊觎路西斯王国最后的水晶之力因而对其发起战争。在入侵印索穆尼亚的战争中成功得到了水晶，但因不具备诺西斯王室血统和光耀之戒，未能阻止星之病的蔓延。

在诺克提斯一行抵达帝都时已经变成使骸“佛拉斯”，但仍旧对水晶之力十分执着，最终被诺克提斯一行了结。





雷吉斯·路西斯·切拉姆

レギス・ルシス・チェラム，Regis Lucis Caelum

CV：矶部勉

50岁，路西斯王国第113任国王、神圣水晶之守护者、皇家武器“父王之剑”原持有者、诺克提斯之父。

因为长期使用水晶及戒指的力量来维持“魔法障壁”守护着王都印索穆尼亚，导致身体机能急速老化。在尼弗尔海姆帝国入侵印索穆尼亚时被帝国元帅格拉乌卡将军击败并杀死，但成功掩护露娜弗蕾亚逃出王都印索穆尼亚。

伊格尼斯·斯堪提亚

イグニス・スキエンティア，Ignis Scientia

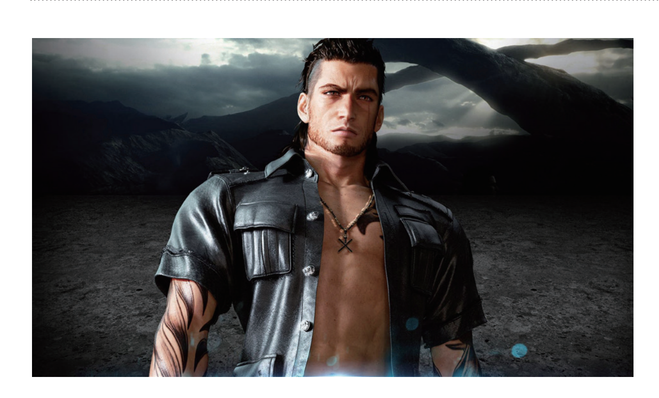
CV：宫野真守

22岁，诺克提斯公路四人组之一。身材颀长、外表严肃、擅长战术、驾驶技术出众（自动驾驶驾驶员）、厨艺了得，自幼就在诺克特的身边担任管家及军师般的角色一同成长。

在水都欧尔提谢决战水神利维坦的战役中，因佩戴光耀之戒擅用路西斯王族之力导致双目失明。

主要武器为各式短剑和长枪。





古拉迪欧拉斯·阿米西提亚

グラディオラス・アミシティア，Gladiolus Amicitia

CV：三宅健太

23岁，诺克提斯公路四人组之一，“王之盾”家族阿米西提亚的年轻当家，“路西斯最后之盾”。

喜欢锻炼自身，喜欢女色并擅长与女性交流也好像很受女性欢迎。曾击败剑圣吉尔伽美什，并赢得了科尔砍掉吉尔伽美什左手的长剑。

主要武器为各式巨型刀剑和巨型的盾。

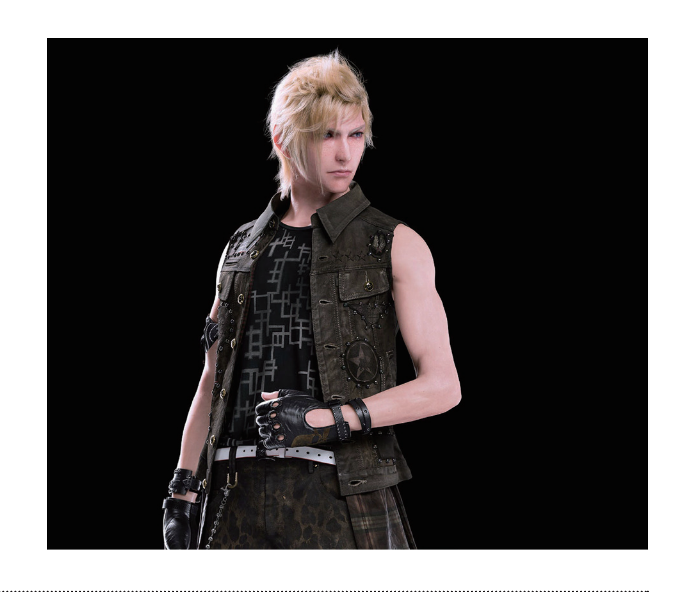
普隆普特·亚金塔姆

プロンプト・アージェンタム，Prompto Argentum
CV：**柿原彻也、金田晶（年少）**

20岁，诺克提斯公路四人组之一，尼弗海姆帝国国民，十分喜欢摄影和陆行鸟。幼时对体型自卑，为了能和诺克提斯做朋友而决心自我锻炼，并在高中时成功和诺克提斯成为死党。

在前往特涅布莱王国的途中诺克提斯被亚丹欺骗，将普隆普特打下了火车，也因此发现自己其实是帝国使骸研究员瓦瑟戴尔·贝斯提亚的基因复制体。

主要武器为各式枪械。





科尔

コル・リオニス，Cor Leonis
CV：**东地宏树**

45岁，路西斯王国的帝国守卫三大指挥官之一，“不死将军”。

对路西斯王室十分忠诚，以严厉的态度对待诺克提斯一行人，曾在一行出发前对普隆普特特训，并协助古拉迪欧拉斯进行王之盾试炼。

曾斩下剑圣吉尔伽美什左臂，并因此获得“不死将军”的称赞。

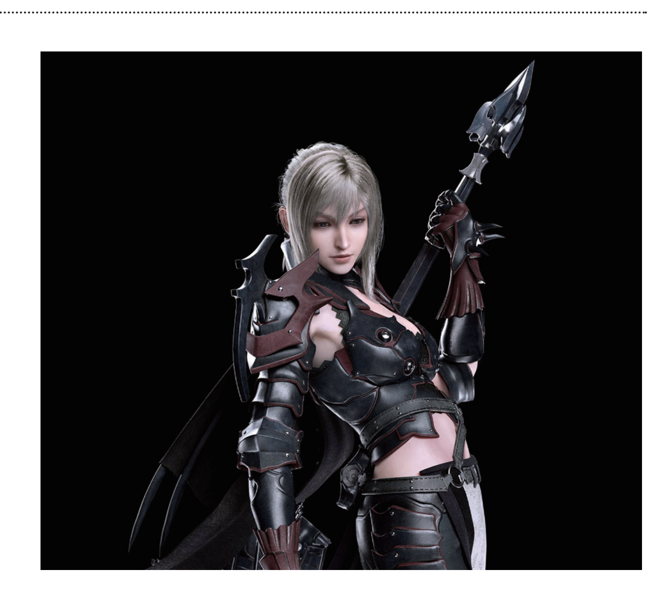
阿拉尼雅·海温德

アラネア・ハイウィンド，Aranea Highwind
CV：**泽城美雪**

30岁，“佣兵队长”，“龙骑士”，曾受雇成为尼弗尔海姆帝国第三军团第87空中机动师的团长，有着专属的红色空舰艇。

能将魔导枪的性能发挥淋漓尽致，如同龙骑一样空中站，曾轻松应对诺克提斯一行四人，后因到了下班时间而中止。

在发现尼弗尔海姆帝国与使骸有关后辞去职务开始消灭并调查使骸，与普隆普特一起捣毁了瓦瑟戴尔的使骸研究所。



希德妮

シドニー・オールム，Cidney Aurum

希德妮·奥鲁姆

CV：嶋村侑



26岁，锤头鲨“HAMMER HEAD”的员工，父母在一场由使骸袭击而引发的车祸中逝去，被希德·索菲亚收养，代替爷爷希德打理店与工厂。负责诺克提斯一行人的爱车“雷加利亚”的整备工作。

希德

シド・ソフィア，Cid Sophiar

CV：东地宏树

77岁，锤头鲨“HAMMER HEAD”的店长，30年前与雷吉斯一起旅行的同伴之一，个性固执但有着超一流的机械技术。

在与雷吉斯分别时跟雷吉斯吵了一场架，自此没有联络，但心里其实仍关心对方，对自己没有在雷吉斯死前与他和好感到极之后悔，所以对诺克特说了“要把心里的感受说出来，不然到没有机会时只能后悔莫及”的忠告。

瑞布斯·诺克斯·芙尔雷

レイヴス・ノックス・フルーレ，Ravus Nox Fleuret

CV：中村悠一

28岁，露娜弗蕾亚兄长、特涅布莱王国王子。因尼弗尔海姆帝国入侵特涅布莱王国时路西斯王室冷漠未施加援手而对路西斯王国怀有恨意。

在尼弗尔海姆帝国入侵印索穆尼亚时曾戴上过光耀之戒，但因其不具备路西斯王室血统而受到路西斯诸王反噬失去左手，在雷吉斯死后长期携带其佩剑“父王之剑”。在露娜弗蕾亚死后曾因亲人皆因路西斯王室而亡迁怒诺克提斯，在了解亚丹所作所为后试图“了解一切”但终究只是螳臂当车并被亚丹污染成使骸。



伊丽斯·阿米西提亚

イリス・アミシティア，Iris Amicitia

CV：潘惠美

15岁，古拉迪欧拉斯妹妹。从小就和诺克提斯与伊格尼斯认识，小时候在王都外的森林迷路，被诺克提斯寻回，自此暗恋着诺克提斯。

在尼弗尔海姆帝国入侵印索穆尼亚时成功逃脱，之后生活在雷斯特尔姆。

《最终幻想15》编年史

文 | YARRN

编者按：本编年史编译自FANDOM，并对逻辑冲突处进行了一些艺术处理。如果本文与官方设定产生冲突，一切以官方设定集为准。

史前

泰坦摧毁了一颗掉落在伊欧斯上的陨石，陨石摔成碎片，将“星之病”带到了伊欧斯（此处未有官方时间表指定）。

神话时代

诸神参与了伊欧斯世界的创造，他们发誓要保护伊欧斯及其居民。人类已知的最大和最古老的生物据说也在此时间诞生。



炎神伊弗利特亲善人类，给予他们火源和知识。冰神希瓦与炎神相恋，并被炎神改变对人类的看法，希瓦开始亲善人类。

六神协助建立了一个和平而繁荣的年代，名为索尔海姆的国家统治伊欧斯世界。索尔海姆有着发达的飞空艇和魔导装甲技术。

2000年前

随着发展索尔海姆开始自大，并亵渎了赐福他们的神。伊弗利特因此迁怒人类，神魔大战（War of the Astrals，亦称“旧伟大战争”）开始。

炎神伊弗利特陨落，星之病开始肆虐并瓦解了索尔海姆，使骸出现。

诸神领导者剑神巴哈姆特将水晶魔法力量赐予路西斯家族。

亚丹·路西斯·切拉姆为救人吸收星之病，因此灵魂被腐化。水晶拒绝了亚丹选

择了其弟修普洛斯·路西斯·切拉姆，修普洛斯成为初代修罗王并击杀被星之病腐化的亚丹，后者称其为“夺走了人们唯一救星生命的还未得到水晶垂青的王”。

巴哈姆特从诺克斯·芙尔雷家族中选出第一个神巫，他们获得与诸神交流的权利以及治愈星之病的能力。

修普洛斯与神巫环游世界，并与诸神签订契约。

修普罗斯建立路西斯王国，巴哈姆特将水晶留给路西斯国王。历代国王受命保护水晶，等待能够消退星之病的“真王”降临。

诸神陷入沉睡。

吉尔伽美什成为王之盾，死后灵魂仍旧在等待天选之王的到来，以测试王之盾的力量。

亚丹复活，并改姓为伊祖尼亚，开始策划复仇。路西斯王国删除与亚丹有关的所有信息，任何提及他的信息都会被清除。

十二位路西斯君主建立了巨大雕像作为棺材保存灵魂以等待天选之王，后被称之为“旧城墙”。

2000-755年前

索尔海姆的灰烬中除魔法王国路西斯（Lucis）外成立了三个新的国家：奥德凯普特家族（Aldercapt）统治的尼弗尔海姆帝国（Niflheim）、神巫家族（Oracle）统治的特涅布莱王国（Tenebrae）以及商业联盟阿格鲁德（Accordo）。

其中路西斯王国独占路西斯大陆，阿格鲁德为海上群岛，特涅布莱王国和尼弗尔海姆帝国在西大陆。

新历元年

四国约定使用新历。

新历358年

尼弗尔海姆帝国向其他国家宣战，虽然目标是魔法王国路西斯和神巫王国特涅布莱，但只有攻击特涅布莱的手段。

新历359年

尼弗尔海姆帝国攻陷特涅布莱王国除菲涅斯塔拉宫外全境，入侵神巫家族庄园但由于人民反对未能如愿，特涅布莱成为帝国下属的行省。

新历501年

尼弗尔海姆帝国为重建索尔海姆的辉煌探索其遗迹，并从中发现使骸。在路西斯王国中，国王和神巫在秘密地牢中封锁了最凶猛的使骸。该事件并没有确切日期，很有可能从路西斯王国建国以来就一直在持续。

新历605年

路西斯王国与阿格鲁德建立联盟（Lucian-Accordian）以抵御尼弗尔海姆帝国的入侵。

新历606年

联盟被尼弗尔海姆帝国的装甲淹没，阿格鲁德投降。

路西斯国王建立城墙，由精金制成的导管组成。精金是精金龟背壳中的一种金属，可以引导水晶之力。

路西斯军队解散，并重组为王之护卫。

尼弗尔海姆帝国认可阿格鲁德自治权，并开始越洋进入路西斯大陆建立军事基地。

尼弗尔海姆帝国将加纳迪由一个小渔村变成联系路西斯大陆和阿格鲁德行省的贸易站。

新历685年

杰瑞德·哈斯特出生。

新历701年

克拉鲁斯·阿米西提亚出生。

新历706年

雷吉斯·路西斯·切拉姆出生。

新历708年

卡梅利娅·库拉伍斯特拉出生。

新历711年

科尔·里昂尼斯出生。

新历722年

亚丹·伊祖尼亚进入尼弗尔海姆帝国，操纵奥德凯普特皇帝并提议开发魔导兵，其后宣誓就任帝国宰相。

尼弗尔海姆帝国用使骸进行魔导兵开发，但并不清楚使骸会扩散星之病。

7月8日，瓦瑟戴尔·贝斯提亚开发出魔导兵。

10月21日，瓦瑟戴尔发现使用使骸做核心魔导兵无法战斗。

12月5日，瓦瑟戴尔开始进行婴儿实验。

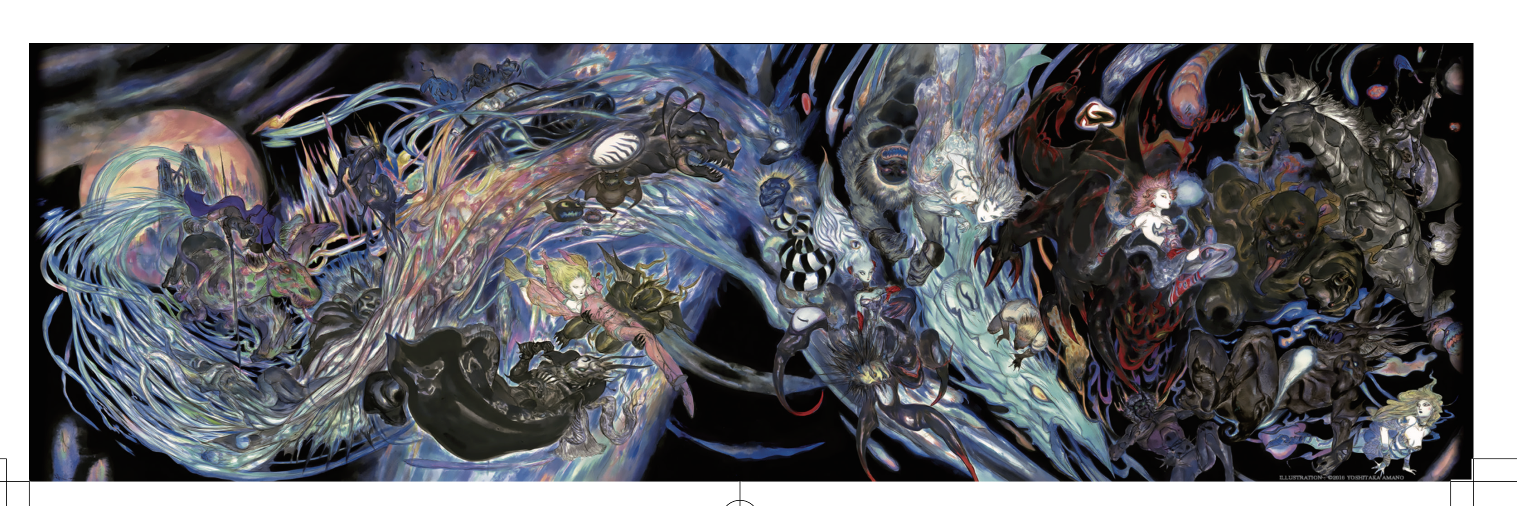
新历723年

瓦瑟戴尔·贝斯提亚晋升。

3月11日，瓦瑟戴尔开始克隆自己遗传物质以提供足够的婴儿。

11月26日，第一座魔导兵工厂建成并由瓦瑟戴尔·贝斯提亚负责。尼弗尔海姆帝国开始量产魔导兵准备与路西斯王国的战争。防光盔甲的存在使得魔导兵可以在白天作战，尼弗尔海姆帝国因此成为最强大的军事国家。

科尔·里昂尼斯加入王之护卫。











新历724年

尼克斯·尤里克出生。

比格斯出生。

10月24日，尼弗尔海姆帝国魔导兵包围路西斯王都印索穆尼亚。

瓦瑟戴尔开启终极魔导兵器的试验。

新历725年

2月24日至4月1日之间，尼弗尔海姆帝国发动对路西斯王国大陆的战争，并占领多个地区建立军事基地。路西斯王国尝试回击但未能成功。

时任路西斯王子的雷吉斯·路西斯·切拉姆与科尔、希德、威斯肯姆前往阿格鲁德游说以其建立联盟，但由于尼弗尔海姆帝国的攻势不得不提前撤回印索穆尼亚并加强城墙。

雷吉斯在旅途中遇到伊札妮亚，并承诺在战争结束后消灭迷宫中的怪物，虽有尝试但未成功。

雷吉斯与希德因难民收容政策产生矛盾，希德建立锤头鲨。

新历726年

尼弗尔海姆帝国入侵加剧。

阿拉尼雅·海温德出生。

路西斯发现王之盾试炼，15岁的科尔·里昂尼斯是唯一的幸存者，并因此赢得“不死将军”的称号。科尔成为莫尔斯国王护卫。

新历727年

维吉出生。

新历728年

瑞布斯·诺克斯·芙尔雷出生。

新历729年

莫尔斯国王驾崩。

雷吉斯·路西斯·切拉姆成为路西斯王国第113任国王。

新历730年

希德妮·奥拉姆出生。

新历731年

露娜弗蕾亚·诺克斯·芙尔雷出生。

甘蒂亚娜以神使身份出现在其家族中。

路西斯王国国王雷吉斯·路西斯·切拉姆与其童年好友Aulea（**アウライア**，无中文译名）结婚。

新历733年

古拉迪欧拉斯·阿米西提亚出生于4月2日。

新历734年

伊格尼斯·斯堪提亚出生于2月7日。

新历735年

诺克提斯·路西斯·切拉姆出生于8月30日。其母在诺克提斯幼时去世。

10月25日，普隆普特出生于尼弗尔海姆帝国，并得到一个序列号。

新历736年

普隆普特被路西斯从魔导兵生产基地中带出，由印索穆尼亚的一个家庭收养，并得到姓名。

希德妮父母因使骸袭击而过世。

新历738年

伊格尼斯成为诺克提斯皇家顾问。

诺克提斯从雷吉斯处获得卡班库尔。

新历741年

路西斯国王雷吉斯从历代先王处得知诺克提斯是天选之王。

雷吉斯建立王之剑来保护诺克提斯。

伊丽斯·阿米西提亚出生。

新历744年

诺克提斯受到使骸攻击而受伤，在昏迷期间受到卡班库尔的保护。在特涅布莱治疗期间和露娜弗蕾亚成为朋友，露娜告诉诺克提斯他是天选之王。

尼弗尔海姆帝国进攻菲涅斯塔拉宫，雷吉斯带着诺克提斯退回印索穆尼亚。

特涅布莱女王神巫被格拉乌卡将军杀害，她的孩子露娜弗蕾亚和瑞布斯被帝国监护。

尼弗尔海姆帝国再次对路西斯王国发动战争。

伊格尼斯因诺克提斯在特涅布莱享用的甜点而开始学习烹饪。

新历745年

诺克提斯与其教练古拉迪欧拉斯成为朋友，古拉迪欧成为王之盾。

冰神希瓦觉醒，并被魔导兵杀死，但帝国因此损耗了大量兵力。亚丹使用星之病复活伊弗利特。

露娜弗蕾亚与冰神希瓦签订盟约。

尼弗尔海姆帝国开始开发更强大的魔导兵用来对付诸神。

10月24日，Perpetouss Troop在Taelpar Crag探险期间发现了Solheimian magitek武器残骸，研究人员认为这是为了摧毁诸神而制造的武器残骸。

11月21日，瓦瑟戴尔开发代号为“Godslayer”的魔法武器。

11月22日，因为平息冰神的成功，瓦瑟戴尔获得了更多研究资金。

新历746年

2月2日，研究人员测试了Solheimian magitek武器的盔甲，发现它可以承受诸神的威力。

6月3日：帝国防务委员会动议改革魔导兵编码系统，以更好地监控大量新的魔导兵型号进入生产。

7月29日，研究人员修复olheimian magitek武器残骸但无法激活。

10月30日，Solheimian“godslayer”机器人横冲直撞并杀死了四名研究人员，他们仍旧试图拆除以了解原理。

新历747年

1月14日对Solheimian机器人的研究暂停并雪藏。

新历748年

普隆普特治好了普莱娜的伤势，因此收到露娜弗蕾亚的来信，请求他与同学校的诺克提斯成为朋友。普隆普特开始减肥。

露娜弗蕾亚在帝国的监督下就任神凪巫女，开始旅行并救助受星之病感染的人们，人们并未意识到这是使世界陷入黑暗的星之病。

新历749年

塔尔科特·哈斯特出生。

伊格尼斯开始接受王之护卫的训练。

新历751年

诺克提斯进入高中并和普隆普特成为朋友。

诺克提斯在远离王都的地方拥有公寓。

诺克提斯收到国王雷吉斯的生日礼物。

古拉迪欧拉斯正式加入王之护卫。

新历752年

伊格尼斯宣誓加入王之护卫。

新历754年

古拉迪欧拉斯在保护诺克提斯时脸上留下伤疤。

新历755年

6月23日，帝国解散怀有Solheimian“机器人的Perpetouss部队，负责人将机器人藏起来。

7月25日，第一个魔导兵生产设施停产。

8月30日，诺克提斯20岁时得到一辆定制的新车。

9月18日，瑞布斯提议尼弗尔海姆帝国入侵印索穆尼亚以获得路西斯王国的水晶和光耀之戒。

10月，尼弗尔海姆帝国开始作战准备。

11月2日，Plasmodia样品继续在First Magitek生产设施泄漏，感染了一些研究团队。

12月3日：有传言称瓦瑟戴尔故意感染工人。

新历756年

2月12日，第一个魔导兵工厂的工人成为使骸。

3月20日，诺克提斯、古拉迪欧拉斯、伊格尼斯和普隆普特一起下载《国王骑士》（King's Knight-the Dark of Dark Dragon）。





4月8日，瓦瑟戴尔禀告皇帝已准备好Diamond Weapon。

5月16日之前的某个时间，亚丹前往印索穆尼亚谈和，雷吉斯同意尼弗尔海姆帝国的条件。他安排诺克提斯到奥尔缇西与露娜弗蕾亚结婚。

5月16日，诺克提斯一行离开印索穆尼亚。

同日，尼弗尔海姆帝国入侵印索穆尼亚，王之剑的背叛打开了保护印索穆尼亚的城墙。国王雷吉斯在被杀之前把光耀之戒托付给露娜弗蕾亚并让其转交给诺克提斯。

尼克斯·尤里克发现帝国将军格拉乌卡其实是王之剑队长德拉特上尉，献祭自己唤醒旧城墙抵抗尼弗尔海姆帝国在印索穆尼亚中释放的使骸。

一份报告提出假设，人们大范围失踪正变成使骸。

5月17日，诺克提斯在加纳迪得知印索穆尼亚沦陷，诺克提斯开始寻找王之墓地收集力量。

5月22日，第一个哺乳动物魔导兵被创造出来，型号SAS-0822: Barbarus。

6月28日，帝都越来越多的人变为使骸，整个城市的公民无法逃离。

7月9日，不灭者建设完成，瓦瑟戴尔发现保留自我意识并转化的方法。

新历756年未指定时间

诺克提斯一行肃清路西斯大陆上的帝国军事基地。

古拉迪欧拉斯挑战王之盾试炼，并成为第一个通过试炼的人。

露娜弗蕾亚与诺克提斯在奥尔缇西团聚，并将光耀之戒交给了诺克提斯。但由于亚丹刺出的伤口而过世。在水神的启示中，奥尔提斯受损。伊格尼斯强行使用光耀之戒失明。

瑞布斯因叛国罪被处决，尼弗尔海姆帝国攻击神巫庄园，流民逃亡阿格鲁德。

诺克提斯前往特涅布莱遇到阿拉尼雅，后沿路前往尼弗尔海姆帝国首都找寻水晶。诺克提斯被亚丹欺骗，普隆普特被推下火车。

诺克提斯得知亚丹真实身份后被水晶吸入，世界陷入黑暗。巴哈姆特告知诺克提斯真王命运以及需要积蓄圣石之力到光耀之戒中。

雷斯特尔姆因神陨存在成为残存文明的中心。

巴哈姆特让王之剑前成员证明自己来自我救赎，并承诺保护神影岛以迎接真王归来。

新历766年

诺克提斯自神影岛归来回到了锤头鲨，一行人最后一次宿营。

路西斯国王诺克提斯与王之护卫回到王都印索穆尼亚，在前往王座的时候救下了科尔将军并遇到了王之剑残部。

冰神希瓦使炎神伊弗利特沉睡。

诺克提斯杀死亚丹。

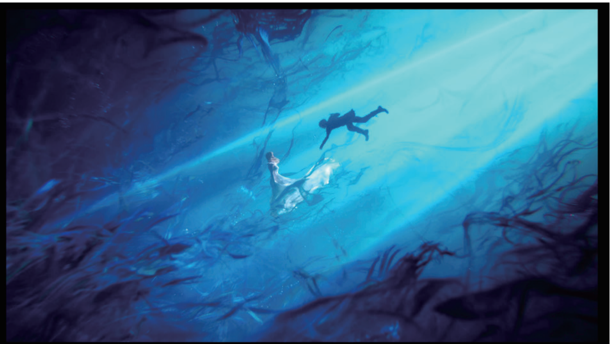
诺克提斯在王座上献祭自己，将使骸清除，世界迎来了曙光。P











《最终幻想15》真王

文 | YARRN

编者按：因为篇幅原因无法安排下游戏全篇剧情攻略，故在此只放《最终幻想15》第十四章剧情攻略。本剧情综合DLC剧情，所以可能和玩家体验有所出入。

“想要获得水晶的力量，就要做好舍弃一切的觉悟。”亚丹的声音不带感情从扩音器中传出，诺克提斯回头看着还在战斗的伙伴，暗暗为他们祈祷。

大门随着电子音的消弭逐渐关闭，亚丹的声音又自远方传来，不停冲击着诺克提斯焦躁的内心。步入电梯的诺克提斯对自己自语道：“马上回来，一定！”即便如此也无法让自己的内心平静。

穿过长长的甬道，水晶散发着异样的星辉出现在诺克提斯面前。诺克提斯不知所措，但还是坚信水晶拥有扫荡使骸的力量，伸出戴着光耀之戒的右手对水晶说道：“赐予我力量，将尸骸——”

星辉自水晶逸散而出，将诺克提斯的右手牢牢吸入，诺克提斯试图挣扎，但无济于事。





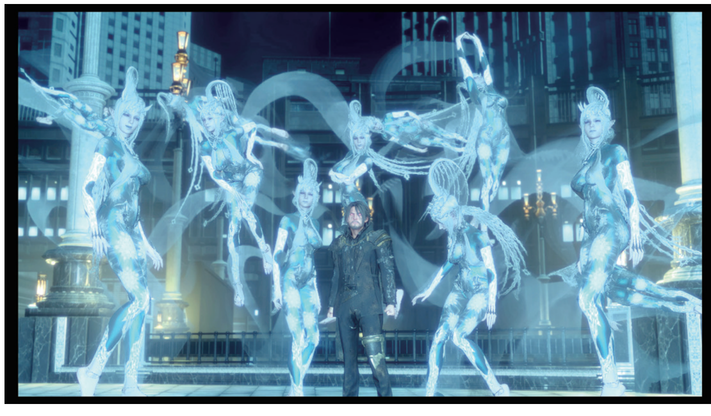
左 刚从石牢中苏醒的诺克提斯

右 前往王都前，众人进行了最后一次宿营


身着“天选之王”制服的诺克提斯



以使骸之神复活的炎神伊弗利特


因过于“暴露”被迫穿上了性感紧身衣的冰神希瓦

“国王就是与众不同啊，果然能触碰它。”亚丹的语气似追忆，又仿佛带着一丝不忿。“那是很久很久以前的事，无可救药的疫病在蔓延，罪魁祸首就是一种寄生虫……”

亚丹自廊桥缓缓走近诉说，而水晶的吸力越来越强，诺克提斯已经提不起力量说话。

“……当时，路西斯有一个男子，将疫病吸入自己体内，凭一己之力拯救了众多患者……”

亚丹自语着，似在向诺克提斯讲述，又似仅仅太过孤独。

在向诺克提斯表明真名后，亚丹·路西斯·切拉姆说道：“干掉作为人类的你没有任何意义，麻烦你去获得水晶的力量成为真王，连同水晶，连同那股力量一起将王室埋葬才是我的愿望。”

水晶的星辉渐渐逸散，亚丹意犹未尽的看着水晶，想要转身离去却被随之赶来的普隆普特一枪击倒。

黑色的爵士帽顺着廊桥滚动，却被一只手优雅的捡了起来。亚丹向三人示意，然后不再理会转身离去。

剑神巴哈姆特出现在诺克提斯面前，启示他积蓄圣石的力量注入光耀之戒。诺克提斯试图通过巴哈姆特了解同伴的状况，却只得到语焉不详的回复。

在亚丹口中，他是为拯救世人才将疫病吸入体内，而巴哈姆特则将其称为“不惜利用使骸之元凶虫以噬星之力成就不老不死者”。孰是孰非已不重要，身为天选之王、圣石之选，凭借历代君王之“剑”，与圣石的“魔法”，诺克提斯终将以凌驾六神之力和“使骸之王”亚丹一战。

伪王随黑暗湮灭，世界亦会重获黎明之光眷顾。只不过，这一切需要诺克提斯在王座上奉上生命方能释放。

星辉敛于光耀之戒中，诺克提斯在石牢中醒来。安博拉的叫声突然传来，唤起了诺克提斯的回忆，满脸胡须的诺克提斯走出石牢，接到了伙伴传来的消息：“在锤头鲨等你”。

沿台阶而下，突然听到了惊喜的声音——“诺克提斯殿下，幸好您平安无事！”伤痕累累的王之剑成员利波特斯·奥斯汀从地上爬起，和其他王之剑成员向路西斯的新王致以敬意。

诺克提斯正要回应，却看到了甘蒂亚娜的身影：“一切都是为了真正的王，诺克提斯。快去吧，不要浪费这些人的心意。”

“嗯，接下来交给我吧。”诺克提斯和众人告别，驾船驶离神隐岛，向着王都印索穆尼亚而去。

黑夜笼罩了空无一人的加迪纳，这座因沟通阿格鲁德而繁华的港口已经破败不堪，遍布使骸。诺克提斯且战且走，沿途的景象让他十分担忧大家的安危。

沿着公路向上，诺克提斯突然看到一辆汽车驶来，而司机正是当年的小男孩塔尔科特·哈斯特。看着诺克提斯惊奇的目光，再次向诺克提斯确认了自己的身份。

上车后，塔尔科特便拨通电话和大家取得联系，大家想听诺克提斯的声音，但诺克提斯拒绝了：“见面以后再聊吧！”

顺着黑暗的公路向前，彷佛是当初前往奥尔缇西之旅的倒带。十年过去，塔尔科特已经长大成人，他迫不及待地和诺克提斯分享着信息。沿途遍布各种使骸，但因为车灯的存在他们并没有来自讨无趣。

露娜弗蕾亚过世以后，再无人可以治疗星之病，星之病的

蔓延使得伊欧斯世界已经陷入黑夜，幸存的人们凭借雷斯特尔姆的神陨提供照明，绝大多数区域都已经沦陷。虽然锤头鲨在希德的坚持下没有搬迁，也仅作为修理厂几乎不再开张营业，成为讨伐使骸的据点存在。虽然在伊丽斯和科尔将军带来不少猎人一同讨伐使骸，但仍旧显得杯水车薪。

当初的伙伴也开始有了自己的生活，缺少了诺克提斯之后大家不再时刻聚在一起。谈及伙伴的近况，诺克提斯感慨万分。

诺克提斯推门下车，迎面而来当初的伙伴，大家似乎都有些改变。

“喔。”诺克提斯打招呼，却被古拉迪欧打断嫌弃来得太晚了些，普隆普特毫不掩饰惊喜，伊格尼斯沉稳如初，大家彷佛什么都没有改变。

诺克提斯上去拍了拍伊格尼斯，抱歉的说道：“对不住了，有很多话想跟你们说。”

十年过后，四人再度重逢，只不过这次大家都知道即将迎接什么样的命运。大伙决定再进行一次宿营，围坐在篝火前，享受着伊格尼斯久违的美食，四人的分离时间线开始重合。

宿营过后，四人穿上盛装回到了王都印索穆尼亚。父王的温情在眼前闪过，诺克提斯不再犹豫戴上光耀之戒，路西斯的王最后一次回到了他的城市，王之护卫在他身侧坚定不移。

“将一切做个了结吧！”

城市中遍布旧帝国魔导兵，他们早已失控，却依旧践踏着路西斯的王都。诺克提斯一行将沿途的喽啰消灭，众人从古拉迪欧的口中得知王之剑残部正在王都清扫着使骸。在王都地铁通道中，四人发现了王之剑的尸体，转而开始寻找附近的幸存者，却不想遇到了科尔将军。

使骸的增援源源不绝，即使是“不死将军”科尔也已经疲惫，不过四人出马还是很快肃清了这里。

“你总算是回来了……”科尔将军身着王之剑制服，郑重对诺克提斯说道。从科尔将军的口中，诺克提斯得知王之剑一直在战斗等待国王归来，穿过多道安全门，一群伤痕累累的王之剑出现在诺克提斯面前。

在科尔将军的带领下，王之剑成员向国王行礼——“国王啊，我们望眼欲穿地等待，就是为了这一天的到来。”

望着这群伤痕累累的战士，诺克提斯以国王的身份郑重向他们的坚持致意：“就算世界被黑暗所笼罩，也决不让它覆盖我们的心灵，就算失去了重要的人，也并不意味着连同未来都一并失去。我们为了未来将奋战到最后一刻，取回失去的光明！”

“一切为了国王！”王之剑喊出久违的口号，十年前于印索穆尼亚失去的一切仿佛都已归来。

安抚好王之剑之后，四人回到了地面，使骸之王亚丹以初王的姿态迎接众人。伴随着流星的红名，雷吉斯曾经舍命张开的魔法屏障在亚丹的使骸之力下以猩红的颜色包裹住王座。

众人向门前而去，却被刻耳柏罗斯阻拦在外，不过守在王座前的看门犬又怎能阻止真王的脚步？

击败刻耳柏罗斯后，魔法屏障依旧笼罩着王座。在诺克提



左上 王座前的幻象

右上 真王和伪王的决斗

左下 在这场公路旅行中，王子已经成长国王

右下 国王终将承担应有的责任













左上 因国王的献祭，世界重新迎来黎明

右上 王子与公主的婚礼，既是旅途的起点，也是终点

右中 一周目以后，游戏标题也出现了变化，或许是对应本作王子寻找自我的主题

左下 如果可以，雷吉斯或许更想见到那个纨绔的王子

右下 据说这是被选了最多次的通关照片

斯身后，神使露娜弗蕾亚显出了身形。在其召唤下，雷神、冰神、水神、巨神、剑神一一现身，将充盈使骸之力的魔法屏障打得彻底粉碎。诺克提斯望着露娜的身影，郑重道出曾来不及说的感谢。

“国王，剩下的就拜托您了。”露娜一如之前优雅，向前想拉住诺克提斯却未能如愿。诺克提斯压抑住内心的沉重，向王都城堡而去。

在王都广场之前，亚丹唤醒了早已在神魔大战中死去的炎神伊弗利特。被人类背叛的伊弗利特在被使骸复活后成了亚丹的傀儡。国王和王之卫队拼命战斗，但仍旧不是炎神的对手。

一把巨剑从天而降，剑神巴哈姆特对早已堕入黑暗的伊弗利特毫不留情的出手了。在巴哈姆特的帮助下，诺克提斯唤醒了王之力，成功施展出幻影剑击倒了伊弗利特。

早已堕入黑暗的伊弗利特被使骸附身，成了不死不灭的存在，即使幻影剑也只能削弱而不是杀死他。还未成为真王的诺克提斯一筹莫展，而甘蒂亚娜突然出现在广场上。虽然转世失去了庞大的身体，但冰神希瓦并未被削弱，希瓦用一吻劝慰曾经的爱人就此安眠，诺克提斯一行也因此进入了王都城堡。

亚丹复制路西斯城墙出乎意料的完整，除了魔法屏障，连历代国王寄身的旧城墙都被其复制。历代先王毫不留情对诺克提斯出手，曾经的路西斯王国守护者因为使骸之力的污染站在了路西斯国王的对立面。经过一番苦战，诺克提斯一行终于站在了王座大厅的前面。

在即将面对自己的命运时，诺克提斯停下了脚步，他要从普隆普特的相机中带一张曾经的照片上路。

推门而入，伪王亚丹霸占着路西斯国王的王座，王座前悬挂着尼弗尔海姆帝国皇帝伊德拉、路西斯国王雷吉斯、神







凪之巫女露娜弗蕾亚和守护王都的王之剑成员尼克斯。

亚丹将王之护卫放倒，引起了诺克提斯的愤怒。并向诺克提斯表示〝这是国王间的战斗，不需要其他多余的人。〞虽然伙伴已经倒下，但诺克提斯仍旧有要完成的使命。

行至王座前，幻象消失，诺克提斯暗下决心——〝就此了结！〞

即使诺克提斯已经成为国王，亚丹仍旧不吝讥讽之词。漫长的生命让他对这个害他如此的王国满怀仇恨，抑或他是在期待一个结局。

亚丹把自己称为〝被弹劾的王〞，向诺克提斯展示堪比天选之王的强大实力。在路西斯王族位移之力和幻影剑的加持下，双方的战斗遍及整个王都。倏忽间，诺克提斯被亚丹迎面按在地上。在亚丹的挑衅下，诺克提斯爆发了幻影剑所有的力量，而亚丹也随之爆发出和诺克提斯一样多的幻影剑。

力竭的双方同时倒地，亚丹嘲讽道：〝看看谁先倒下是吗？〞

诺克提斯将父王剑插入地面，支撑自己站起来，路西斯先王于其背后一一显现。凭借先王的兵器，诺克提斯与亚丹再次开始缠斗，最终将父王剑插入了亚丹体内。诸王引去，但一切并未停止。

〝结束了国王，打算消灭使骸营造和平的世界吗？再次将我从历史中抹去？〞已无力再爬起的亚丹对着路西斯的真王说到。

〝但是，至少这次你得到了安息吧？合上眼，你不会再醒来了……〞

亚丹报之一笑，〝先走一步等你。〞

天空中有雨飘下，但并不能因此就净化星之病。

在广场前，国王和他的骑士做最后的告别。使骸还在不断来袭，而国王已经准备履行使命，牺牲自己来拯救这个世界。

一切的旅途至此已经完结。

王之骑士向国王拜托未来，而国王也将带领王国走向新的黎明。

诺克提斯转身走上台阶，行至半途却停下了脚步，回身望着一路守护他的骑士们。

〝普隆普特、古拉迪欧、伊格尼斯，后面的事就拜托了，时刻挺起胸膛，活下去。〞

〝请务必珍重，殿下〞

王之护卫最后一次向他们的国王行礼。

〝我去了。〞诺克提斯向他的骑士回礼，国王和骑士转身，迎接各自的命运。

〝我回来了，堂堂正正地，虽然迟了些——但是变强了。〞王座前的诺克提斯平静说道。

〝谢谢，露娜、大伙、老爸，能和你们一起度过很幸福。〞

〝路西斯之王啊，集结！〞十二王一一现身，唯有先王雷吉斯没有回头。诸王化作厉魂涌入光耀之戒，诺克提斯咬紧牙关支撑着。雷吉斯不忍回头看向诺克提斯，但诺克提斯还是拼劲全力把剑递给了雷吉斯。

〝来吧老爸，后面的交给我……〞雷吉斯化为先王左手持剑将路西斯的王刺死，路西斯十三王终于集齐。

衣冠楚楚的〝亚丹〞面对诺克提斯仍旧维持了最后的优雅，但他没能得意太久。先王和伙伴支持诺克提斯走到现在，他不会再犹豫。

亚丹体内的使骸似乎有失控的征兆，神使露娜芙蕾雅轻轻搭住了他的手赐予他净化。亚丹急忙甩开，可无尽的光明让他体内的使骸之力开始焚烧。

光耀之戒引燃诺克提斯，诸王一一现身，将〝亚丹〞粉身碎骨，诺克提斯和光耀之戒也随之化为灰烬。

〝真是漫长啊……〞诺克提斯疲惫的说道，一切仿佛回到了旅途的起点。P

什么样的读者就有什么样的哈姆雷特

文 | 天然呆兔宝宝



《孤岛惊魂》系列在游戏圈里算得上是一个比较独特的系列，该系列一贯的大主题都是玩家在开放世界中以一人之力颠覆整个组织。《孤岛惊魂》系列的这种兰博式的主题在每一代都有不同的故事演绎，而故事的主题也各不相同，每一代也会将玩家放置于不同的世界之中，每一代都多变的地理环境和故事主题都能让玩家感受到风格各异但主旨不变的游戏体验。而这正是这个系列所能够带给玩家们不同于其欧系系列作品的独特体验。

无论是在非洲卷入两大军事集团的战争，还是在热带孤岛上搅个天翻地覆，或是在几亿年前参与部落原始人之间的纷争，亦或是在喜马拉雅地区中对抗残暴的独裁者蒲甘明。该系列除了《孤岛惊魂：原始杀戮》较为特殊的一作外传之外全部聚焦于现代，而其最新作《孤岛惊魂5》仍然将故事放在了现代的舞台上，这一次讲述了一个关于邪教的故事。

美丽的开放世界

有意思的是，现在育碧旗下的诸多主打开放世界的大IP系列都有一个共同的趋势，那就是越来越注重游戏内的景色，甚至《刺客信条：起源》还专门有一个供玩家们在游戏中的古埃及观光旅游的特殊版本。《孤岛惊魂》系列也不例外，每一作的风景越来越棒，到了《孤岛惊魂5》这里精彩的美国乡村风格景色美不胜收，这让玩家光在游戏内四处闲逛看看风景也是一种独特的享受。不过游戏为玩家营造的美丽世界还不止于此，并不是只能看的花架子，游戏允许玩家在这个开放世界中做很多事情。完成任务、钓鱼打猎、探索世界等等，加上主支线任务，玩家在游戏中每时每刻都有事情可做，而这些可做的事情也并不无聊，有一些反而相当有趣，非常让人乐于沉迷到这个精彩的动态美丽世界中。

而且游戏中也将该系列经典的系统继承并改良，钓鱼仍然有趣，在各色水域抛下鱼竿，看着微风吹过水面波光粼粼，享受田园生活的惬意。另外狩猎玩法中丰富的狩猎对象如狗熊、麋鹿等的不同狩猎体验也非常有趣，在风景秀丽的希望郡中做一个猎人也是很有趣很享受的事情。此外，游戏丰富的载具系统也依旧能够让玩家们在游戏中驾驶汽车狂飙或是开着飞机在希望郡的上空将所有美景尽收眼底。总之，如果你不是一个晕第一人称的玩家而又喜欢欣赏游戏内美景的话，《孤岛惊魂5》的世界完全能够满足你的同时还会在偶尔的小细节上给你带来一点小惊喜。

当我们在希望郡里狩猎钓鱼、开车兜风自由行，沉静在美丽的美国乡村景色中流连忘返的时候却惊讶的发现，《孤岛惊

魂》系列也和《刺客信条》一样，在《孤岛惊魂5》这一代上已经具备了旅游游戏的绝佳潜质。尽管大部分玩家们对游戏的剧情及游戏的结尾不满，但却完全没有玩家对《孤岛惊魂5》的景色抱怨半分。

老配方，新味道

如果单拿出来看，《孤岛惊魂5》各个方面都表现的非常丰富非常成熟，有些系统非常有趣且特殊，但是将《孤岛惊魂5》与整个《孤岛惊魂》系列放在一起来看，《孤岛惊魂5》的进步其实非常非常小，甚至连微创新也算不上，所有系统都能够在该系列的前几作中找到：狩猎系统删去了与制作、技能系统的关联，保留了贩卖猎物并加强了狩猎体验；技能系统也被剥离出来成为相对独立的系统，玩家们不再需要因为获取技能点而将游戏时间花费在自己并不喜欢的狩猎、采集等上面，只需要完成类似成就的小任务如剥多少张动物皮、用滑翔机滑翔了一定距离等等就能够获得技能点来强化升级主角能力；招募系统得到了强化，九名伙伴各具特色，扛着火箭筒的胡尔克能够为玩家提供强大的火力支援，弓箭手杰西更适合远程暗杀，甚至伙伴中不光只有人类角色，名为阿布的狗、名叫阿桃的美洲狮、名叫芝士汉堡的熊这三名动物伙伴会为玩家提供不同风格的近战支援，尤其是阿桃非常适合与玩家配合潜行打法。如此多的伙伴同时最多能够带着三名伙伴闯天下，不同特色伙伴的排列组合下让战斗体验变得更加丰富。武器系统也仍然是常规，在前作的基础上稍加改造，弓箭、火焰喷射器、各色枪支本身没有什么太大的进步，即满足及格之外不会有多余的加分项。

街机模式种类虽然不少，但玩起来都不算有趣，却又并不是特别无聊。越战的DLC稍微能够燃起一点激情，但玩法还是本体的主支线任务内容并无新东西。街机模式里关卡编辑器虽然强大但对于没有一些设计基础的普通玩家很难随便就轻轻松松做出一个有趣的关卡。可选性别且可自定义角色虽然是该系列的新内容，但对于第一人称视角下看不到自己的《孤岛惊魂5》而言除了声音有区别之外（事实上主角也很少说话）并无太大表现等等。总之，《孤岛惊魂5》中的各项游戏系统都是前作较为成熟的系统，并无太大革新。《孤岛惊魂5》其实与同步进行的《刺客信条：起源》和今年发售的《刺客信条：奥德赛》项目之间的关系很像：同一个框架下拿出不同的故事。稍微刻薄一点来说，《孤岛惊魂5》就是已成熟《孤岛惊魂》系列的换皮游戏，但正是这样育碧式开放世界的老配方下却能够给玩家们带来新感受。

在已成熟的体系下，《孤岛惊魂5》的各项系统之间的契合度非常好，除了前边说的狩猎和钓鱼玩法，游戏中剧情相关的玩法也在契合度极高的各个系统之下带给玩家一个非常精彩的游戏体验，无论是刺激的暗杀潜行还是火爆的对射怼正面，或者是借助飞机强大的火力进行空中扫射，《孤岛惊魂5》的战斗体验一如既往的酣畅淋漓。不过令人感到遗憾的是，将如此美丽、重复度并不是很高的希望郡构建出来的育碧却在敌人上偷了懒，游戏中敌人种类略显单薄，玩家们用手指头就能够数出来那有限的几种邪教徒造型，加上游戏的主支线任务大多以战斗为主，玩家们

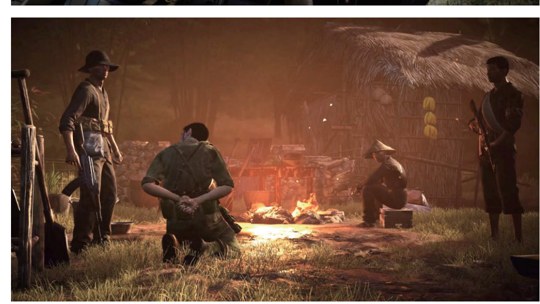
左上图 空战戏份也很多，也很过瘾

右上图 解放不愿意被教化的平民是游戏中很常见的玩法

左下图 其实越战DLC还是挺有趣的

右下图 在《孤岛惊魂5》中狩猎能够感受到不亚于专业狩猎游戏的体验









总是会在潜行时将反曲弓的箭矢射向长着同一张脸的敌人身上。

《孤岛惊魂5》的主线目标单说起来其实挺无聊的，玩家通过解救被邪教徒压迫的平民、破坏邪教的资产资源、完成其他抵抗邪教平民交予的任务以及摧毁邪教哨站这四种方式来积累反抗值，反抗值达到一定时就可以与三个区域头目对决，而将三个头目解决掉之后就会与邪教领袖约瑟夫·席德最终对决。游戏的主线故事和剧情单说起来也挺无趣的，玩家与郡警一行人前来逮捕邪教领袖约瑟夫·席德，反而被信徒们阻止，在玩家的努力下最终将整个教派屠戮殆尽，并与邪教领袖约瑟夫·席德迎来了最终对决。游戏并没有介绍背景时代，玩家在游戏中找到的各色线索也是模棱两可语焉不详，玩家能够充分发挥想象进行自我理解，不过在看似平淡的剧情下却在丰富的世界和细节线索的配合下加上玩家自身的解读而变成了一个精彩的故事。而且更加神奇的是，在游戏中的两个让众多玩家们难以接受的结局的烘托下使游戏的故事变得富有争议起来，恐怕这种争议性的结局正是编剧故意为之，并且根据玩家们普遍的反应来看也正达到了这个目的。

该如何理解结局？

《孤岛惊魂5》最受争议的地方正是它的结局，这和很多开放式结局的电影一样，不同玩家会有不同的理解和解读，但开放式结局游戏却又与开放式结局电影有很大的不同。电影本质是被动的观看，观众们用来理解最后给出的开放式结局所使用的线索是基本一致的，毕竟观众们看的都是同一部电影，在镜头的引导下，该注意的会注意到，导演希望观众们忽视掉的内容也会依靠镜头手法来让这些线索变得不起眼起来，因此观众们对开放式结局的理解分歧并不会出现很多种，基本上只是导演和编剧想要的那有限的几种。而游戏则不同，游戏与电影最大的不同在于实时的互动性，玩家们在游戏中的每一个动作和选择都会给出一个或是数个反馈，即便是同一款游戏，每一个玩家的游戏体验在细节上也是完全不同的，对于剧情的线索获取数量和种类而言也不一样，这就直接导致了玩家对《孤岛惊魂5》这样开放式结局的游戏会有非常多的理解。

《孤岛惊魂5》的两个结局无论是哪一个都不是常规所谓的好结局或是坏结局，而是给出了一个出人意料，甚至可以说是一个反常规的结局。撤退结局中，警长告诉逃出升天的一行人要搬来军队剿灭邪教，随后却打开收音机，喇叭里面传出了“Only you”的控制人心智的歌声，随后主角眼前一红疑似被洗脑支配后屏幕一黑就弹出了STAFF。反抗结局中愤怒的邪教圣父推倒了两桶迷幻药，主角晕倒，爬起来之后圣父被持枪而来的警长一行人制服，突然远处一朵蘑菇云升腾而起，圣父世界末日的预言突然成真，一行人驾车逃生最终被一棵倒下的树砸到，而玩家则被圣父拖了出来，绑到了游戏开始的地堡中高声叫喊“我是你爹你是我子”，随后一脸嘲讽得意地看着主角，STAFF黑底白字出现。

无论哪一个结局都是给出了主角失败而圣父正确的结论，玩家们在游戏中搅了个天翻地覆之后最终还是败在了圣父脚下，这种被游戏圈主流的“主角终会胜利、正义必将战胜邪恶”引导下的形成的定式思维来说是一个截然相反的套路，这种不按套







左上图 玩家也能在游戏中体验到带着狗钓钓鱼的田园生活

右上图 越战DLC更多玩的是FPS

左下图 玩家要一点点积累反抗值直到与Boss对决

右下图 带着狗熊伙伴会有不一样的战斗体验



路出牌的结局的确让很多坚信“正义必将战胜邪恶”的玩家们感到一阵恶寒。但在我看来，这正是《孤岛惊魂5》对该系列前作乃至游戏圈内“正义必胜”的游戏论调的一个挑战，未必所有的正义都能胜利，未必所有的主角都能战胜坏人。再配合上游戏初期该系列常规性节目的10分钟通关的“放弃逮捕平安离开”结局却是一个两方相安无事的结局，从某种意义上来看，这个“没有买卖就没有杀害，没有开始就不会有坏结局”的主题逻辑恰好正是游戏中所要表达的内容，在三个结局互相的映衬下，一股浓浓的对“英雄与正义必胜”讽刺感从屏幕中弥散开来。

一千个读者有一千个哈姆雷特，从辩证角度来看其实正是“有什么样的读者就会有什么样的哈姆雷特”，玩家们根据自己在游戏中的经历对结局进行理解造成不同玩家会有自己不同的解读，而这种解读仁者见仁智者见智，并无对错好坏之分，玩家们也不必因此而互相打口水仗。其实脱离于结局本身，不拘泥于“该如何理解游戏结局才正确”的问题，育碧能够成功在游戏结局中带起一波富有争议性的节奏这本身达到的效果就很高明。“结局随你怎么理解，怎么理解都对”——这本身这正是《孤岛惊魂5》给出两个开放式结局最高明也是最成功的地方。

结语

《孤岛惊魂》系列发展至今差不多已经该到瓶颈阶段了，我们完全可以看到，游戏在系统和玩法上的创新已经陷入瓶颈，游戏基本就是将前作诸多成熟系统和玩法拿出来拼凑起来的一个更加成熟的游戏，典型的标准工业化生产流程下的商品。但《孤岛惊魂5》整体给玩家们的感觉却并不无聊，相反，这些在育碧其他系列游戏或是《孤岛惊魂》系列前几作已经玩烂了的内容放在了一个新舞台玩起来上依旧那么带劲儿过瘾。

虽然《孤岛惊魂5》在系统和玩法上相当保守，但却出人意料之外的在剧情上进行了大胆的突破的，给出了该系列目前最受争议的两个最终结局，尽管对此持否定态度的玩家们占了多数，但仍旧无法掩饰《孤岛惊魂5》在剧情上突破事实：当玩家最终将圣父抓住，远处升腾起的蘑菇云的瞬间足以带给玩家一次震撼，这已经足够了。

最后提一句：圣父唱的《奇异恩典》还蛮好听的。P











左上图 刚入夜希望郡的景色宁静而美好

右上图 游戏开始不做任何操作即可观看第三个美好结局并通关

左中图 希望郡里并没有希望

左下图 摧毁据点也能够加快与Boss对决的进程

右下图 得益于游戏的开放世界和独特的狩猎体验，像这种猎取三张灰熊皮的任务并不无聊

沙盘皮、城建心的《腐烂国度2》

文 | 西塞罗



中国人爱武侠，外国人爱丧尸，于是我们见到了数不清的僵尸巨作——《求生之路》《丧尸围城》《最后的我们》等等，连《荒野大镖客》也在成名后赶紧推出了一款丧尸版。这些丧尸游戏基本以打打杀杀为主，《丧尸围城》有些生存要素，但玩家在其中也只是吃饱喝足后立刻冲去开无双。比起丧尸电影，丧尸游戏在立意上还处在早期阶段——比起游戏里的豪快砍杀，那些严肃类丧尸美剧角色们可都没过得这么爽，他们忍饥挨饿，担惊受怕，除了要小心无脑乱咬的丧尸，还要担心更为凶险的人心。

几年前微软发行的《腐烂国度》就瞄准了这个空档。在这个游戏里，世界已经毁灭，整个美国只有盲流和僵尸在四处流窜，尸潮爆发时的震惊已经没有了，玩家要做的就是怎么在这个末世活下去。没有资源，要为寻找资源而担心，有了资源，要为保住这些资源而操劳。《腐烂国度》结合了沙盘动作射击和建设要素，玩家要指挥一群游民，在断壁残垣中招兵买马，重整家园。《腐烂国度》充分体现了"高筑墙广积粮"的末世生存法则，除了招募队友，玩家还要建设各种设施养家糊口，才能对付僵尸大潮，把团队维持下去。

这款游戏在北美叫好又叫座，出了两个DLC，扩充新剧情，增加新地图，最后还推出了年度版，在国内却是应者寥寥。因为这款游戏不属于3A大作，又没中文，只有下载版，时逢Xbox360末期，连盗版盘都无从一见。二代算是廖化做先锋，虽然它仍属30美元左右的中型游戏，但微软本年度正逢游戏荒，第一方大作除了空无内容的《盗贼之海》也只有它了，只好把它拎出来大肆宣传，这才走进国内玩家的视野。

如果要用一句话总结《腐烂国度》成功秘诀，就是"沙盘皮，城建心。"如果你是视频党，会觉得这游戏和一般的沙盘差不多——第三人称视角，越肩射击，有载具，大地图，RPG角色养成。玩家打开地图，就能看到白茫茫的大地上散放着不少内容——空房子里有垃圾可捡，问号上有任务可做，地图上有血疫点，灭了里面的怪物这个地区就安生不少。游戏里的环境也同时在和玩家赛跑，僵尸们除了到处占地为王，还在忙着变异。地图上一开始只有各种蹒跚学步的普通僵尸，后期满肚子毒气的大肚汉、力能掀车的蛮牛、健步如飞的敏捷怪都会依次登场，但这时玩家的队员们也已经积累了一些技巧和资源。只要措施得当，办法总比困难多。

沙盘游戏需要大量的人力物力，《侠盗猎车手》起码要做个四五年，育碧那些罐头货制作周期较短，也需要几个工作室几百号人连轴转熬个两三年。《腐烂国度》的制作组Undead Labs只是一家小型工作室，无论是地图规模、操作手感甚至是UI细节都无法与那些3A大作抗衡，它所倚靠的，就是它独特的

SLG核心了。

一般沙盘游戏都有个主角，《腐烂国度2》打造的却是一个群像——团队内所有角色，包括初始人员都是可以牺牲的。玩家一旦进行游戏，就会发现游戏中真正要操心的并不是僵尸，而是你团队里的那些伙伴们。小伙伴们要吃喝拉撒，要看病吃药，要有冷热武器，要有建筑材料，要有能往汽车里灌的燃料才能放心。基本材料只要缺了一样，团队就会士气大降，除了各种别扭闹情绪，听之任之还会有人动起跳槽的念头。

游戏里只搜集材料的话总有坐吃山空的一天，玩家需要把这些材料和捡来的零件拼在一起，建设各个设施，比如医院、工坊等，各有各的功能。为了升级这些设施，系统会反过来推动玩家不断进行任务，用来培养人手和扩张领地。当玩家发展过快，或是在野外被僵尸打爆资源吃紧，就要开源节流，开除拖后腿的队友方能化险为夷。最后，游戏中最大的硬通货是“影响力”，它只能通过做任务和杀僵尸获得，你可以把它理解为游戏中的钱，建造设施需要它，占领房屋需要它，和NPC做交易也需要它。游戏基于冒险、城建、养成这三大模块，再通过影响力和大量模块化的任务将它们串起来，就能让游戏系统转动起来。

《腐烂国度2》刚公布的时候，很多粉丝欢呼雀跃，觉得这么一颗小苗似乎马上就要长成一棵苍天大树了。但游戏拿到手一看，大家发现素质还是那样。《腐烂国度2》试图在原来基础上加入一些新元素来丰富游戏性，结果原来的缺点并没有修正，新加的元素也没那么光彩夺人。

和一代一样，《腐烂国度2》由一队仓皇组成的流浪者开始，玩家需要在无名小镇找到一个栖身之所，努力以此为家安顿下来。游戏同样以“冒险、城建、养成”这三大模块为核心，连地图都差不多。Undead Labs在一代的基础上，将重心放在“联机”和“人际关系”上。游戏中玩家可以随时邀请好友或是加入其他人的游戏。玩家在他人任务中获得的资源也可带入本人的游戏中。至于“人际关系”，制作团队则是在游戏流程加入了“敌对团队”，除了僵尸，其他生存者也有枪有炮，也许会成为你的敌人。

微软为《腐烂国度2》拍摄的一支真人广告就很能说明他们对这个游戏的愿景：广告分A，B两面，A面是一个护士做的医疗记录，最后记录到医疗资源被抢，护士忍无可忍跑去交涉，没想到百多天后重新打开摄像头的是另一个人，说昨天刚发现护士的尸体；B面则是一个德高望重的老教练，他在尸疫爆发后苦苦维持着团队，但是病入膏肓。最后的录影，他又神采奕奕的坐在那，笑对摄像头说亏他下属得到的药品，才能最后康复。很显然，这次Undead Labs的如意算盘是“既然一代不错，那我们再添点调味料就行·”——二代的策划方案是将学习《行尸走肉》和《最后的我们》这类游戏，让玩家陷入同类相残的道德陷阱中去。

只可惜想象要比现实丰满的太多，制作团队实践起来太过简单粗暴，新元素没一个让人满意的。在生存者关系上，中立或友好社区就像是玩家身边嗷嗷讨食的野猫，他们时不时就会对玩家哀嚎：我们没吃没喝，打枪没药，或是队员迷路等等。玩家只有把他们养熟了，才能得到些许服务，例如玩家飙车没油时他们千里送车之类。

左上图 队友会有各种各样的负面状态——生病，困顿等等

右上图 弱不禁风的自爆怪，但如果被汽车碾过，车厢就会变一个大号毒气弹

左下图 游戏的主角每次能力也是随机生成的

右下图 下载游戏也有机会推出豪华限定版







至于敌对社区，其实他们平时并不惹事生非，但你的那些友好社区就像是告黑状的小学生，时不时跑来打个小报告说我们镇子有些人只会偷鸡摸狗，老大你们一定要去主持正义啊。一旦谈判失败，大家只好互相喂子弹。《腐烂国度》对僵尸的战斗有几百种花样，对人的战斗却自古华山一条路，那就是爆头。其他无论是冷武器或是射击其他部位都几乎没有效果，连受击反馈都十分有限。

在另一大卖点联机上，Undead Labs做的也十分简单，玩家没有办法和朋友共通建造一个基地，大家能做的，只是在彼此的世界穿越来穿越去而已。

除了新点子不到位，游戏其他部分也是过于忠实一代，丝毫没有进步。也许是为了向动作游戏妥协，《腐烂国度》的人物管理做得十分简单，玩家只能直接控制一个二人小队，这两人连互相倒腾背包都不行，只能切换控制。游戏没有AI托管，如果小队在外遇到危险，不管基地里有多少能人异士，都只能眼睁睁看着他们完蛋。更麻烦的是，如果某个角色身负任务，一旦切换其他角色，那么也就同时放弃任务了。Undead Labs可以强化沙盘动作弱化SLG，或是强化SLG弱化沙盘动作，甚至是像《无主之地2》那样同时强化多个元素，但Underlabs选择原地踏步，实在有些不思进取。

在流程方面，Undead Labs也过于倚靠它那套自动化系统。沙盘游戏虽然自由，但那些以剧情闻名遐迩的沙盘游戏大多采取单线任务，流程和故事都由制作组反复打造而成。《腐烂国度》注重的是集体，本身主角就缺乏代入感。再加上Undead Labs没钱没人，只好稀释主线，在每个阶段自动产生几个任务带着玩家往前走。虽然这在流程上过得去，但游戏节奏始终处于一个比较松散的状态。如果Undead Labs真的想做到预告片里的效果，他们就该雇个编剧努力扶持几个有血有肉的反派，去干掉一个有血有肉的角色，不像现在杀个敌对人类就和杀个带枪的丧尸差不多。

最后一点则和游戏质量无关，但必须是萌新玩家牢记的，就是这个系列有一个超硬核的存盘机制。《腐烂国度2》的存盘比较接近“铁人模式”，也就是说，玩家只能“继续游戏”，而非“载入存档”，游戏时时刻刻都可能自动存盘，当社区有一个队员牺牲时，死了就是死了，唯一拯救他的办法就是在他死亡前强按ALT+F4。同时游戏只会只会存储玩家主线进度和大地图上的状态，并不会储存支线任务的进度，当玩家支线任务做到一半退出再登入时，角色还顶着原来的hp条在原地站着，但那个任务就消失不见了，几分钟之后程序会再生一个同类的代替。如果此时玩家角色在前不着村后不着店的荒郊野岭，那就十分尴尬了。

《腐烂国度2》素质一般，运气倒是不错。它上市正逢五月淡季，缺少竞争对手，一举拿下了NPD第一的好位置。Undead Labs也会不断继续维护这个游戏，游戏发售后不久他们就发布了一个18GB的大补丁来改善游戏的画质和稳定性。只不过二代现在的素质也已告诉广大玩家，一代一招鲜吃遍天式的成功已经去而不返，当时许多设计在现在来看已经显得粗糙不堪。Undead Labs如果想要继续获得好评，在一代框架上敲敲打打已经无济于事，需要大刀阔斧的重修才行。

E3期间，微软宣布他们已经收购了这家工作室，希望他们应该有足够的资源来更新这款游戏。至于二代本身，我预计《腐烂国度2》会重新沿着一代的轨迹，加入大城市场景以及其他新的剧情任务线。至于革命性的突破，我们就要等待数年后的系列第三作了吧。P







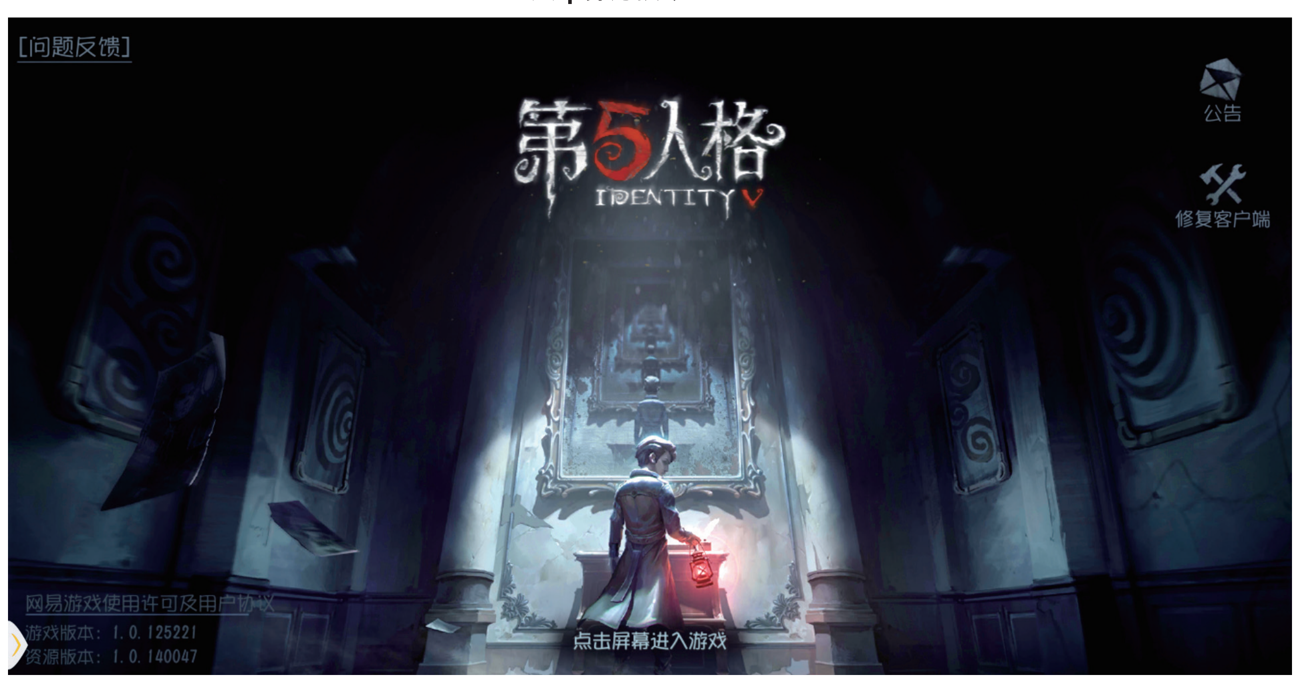
左上图 玩家只有升了级才能有更多技巧对抗僵尸

右上图 游戏里的僵尸大致和一代相同

左下图 抓革命，促生产

虽然是借鉴，但《第五人格》毕竟将一种新玩法带入了国内

文 | 莽月飘零



正如在音乐界中和弦是不属于版权法所保护范围内，因而造就了极多和弦编曲或是完全一样但主旋律略不同的经典金曲一样。在游戏圈中，虽然美术、音乐等属于版权保护范围内容，但游戏的玩法却不属于版权保护范围内，所以游戏在玩法上的互相借鉴在法律层面上并不属于侵权，但在玩家情感与游戏公司道德方面是否正确可就又是另一种说法了。

这也正是网易非对称性竞技手游《第五人格》在玩法上颇受非议的原因所在：说原创吧，它的确是借鉴了《黎明杀机》的玩法，说抄袭吧，可它却能够依附在《黎明杀机》基础玩法上拿出一个在玩法之外方面不同于《黎明杀机》的作品。更重要的是，《第五人格》对《黎明杀机》符合国内要求的改造后，顺利地将这种非对称性竞技玩法名正言顺的带到国内玩家面前。

一个悬疑为主题的世界观

与市面上的手游相比，《第五人格》较为特殊，作为一款竞技对抗向的手游而言，剧情是最大的短板，而围绕竞技玩法上的相关内容则是这类游戏的强项。但是《第五人格》却很有趣的反而在这类游戏的薄弱向剧情方面进行了强化与改造，赋予游戏了一个类似单机手游那样的主线剧情故事。

在《第五人格》游戏初期，玩家在游戏的教学关内会体验到一个关于一名前作家失忆后写不出好作品而转行私家侦探的家伙，这名业余的私家侦探接到了一个神秘委托去调查一幢古老废弃庄园的故事，整个游戏体验更像是一款注重剧情和氛围的单机游戏。玩家通过对庄园房间内物品的调查，在学习游戏玩法的同时逐渐揭开这个神秘庄园在过去所发生的一系列骇人听闻的恐怖事件。玩家们在游戏中的每一场对局，正是这名侦探在调查线索后在脑内对事件的还原，而且更妙的是，在游戏之外《第五人格》撰写了大量强化补充世界观和主线故事的资料，玩家通过收集阅读游戏内外的资料并将二者结合起来，就会推理出一个有趣的故事结局。更有趣的是，所有的线索都指向了这名侦探失忆前的空白时间里发生的事情，而失忆这段时间所发生的事情恰好与侦探正在调查这个古老庄园过去那段时间所发生的事情互相重叠，换句话说，发生在这个古老庄园中的一系列追杀与逃脱事件的根源和幕后很可能就是这名侦探失忆前所一手操纵，《第五人格》讲述的很可能就是一名凶手失忆后成为侦探反而去尝试还原自己失忆前所犯下罪行的故事。

另外，随着新版本的更新，随着新角色的加入，新角色的背景故事和角色介绍也会为玩家提供更多线索，这些线索如同一块块拼图一样，逐渐将侦探所探查的过去真相逐渐丰富起来。神秘的园丁来到这个庄园并非被巨额奖金吸引而来，那究竟是什么让这个弱小的女孩参与到这种残酷的游戏之中呢？这位在欧利蒂丝庄园猎场工作了7年的守护者“猎场巡守”班

恩怎么就成为了可怕的监管者？发明了能够营造出人体消失幻觉表演“阿斯拉的假象”的魔术师瑟维-勒-罗伊又是为了什么来到庄园之中？随着角色的增加，玩家的脑补素材也越来越丰富，结合素材想象出来的故事也越来越丰富，这是目前网络手游所不具备的独特体验，也是《第五人格》在剧情上的最大特点。

博弈双方玩法不同

《第五人格》虽然只有一个猫鼠游戏的玩法，但却提供了两个阵营，两个阵营有两种玩法。求生者阵营由四名玩家组成，他们的目标就是将所有密码机破解完毕后用密码开启大门逃出生天，监管者阵营尽管只有一名玩家，但是能力上却很强，不仅拥有独一无二的攻击能力，移动速度等方面的属性也比求生者们要高，监管者的任务就是在求生者跑光前将他们一一抓获并将其淘汰出局。

两方在玩法和目的上有本质的不同，再配合上不同阵营下拥有不同能力的角色的排列组合，尽管游戏总的玩法不变，但游戏的每一局在细节上都会有不同的游戏体验，而这种游戏过程中的多变性与无时无刻都存在的不确定性也正是游戏让玩家上瘾的原因之一。监管者阵营厂长的傀儡、蜘蛛的吐丝、杰克的隐身等等，求生者阵营可以拆解狂欢椅的园丁、能够施展隐身术的魔术师、可以用手枪射击监管者的空军等等，双阵营多角色的各种技能和玩法上的套路与反套路再与反套路的反反套路之间的博弈也是《第五人格》另外令人沉迷的原因之一。

让我们回到抄袭的话题上

可以说，《第五人格》完全借鉴了《黎明杀机》的玩法，但是《黎明杀机》恐怖血腥暴力等成份过于严重，而网易通过卡通化等方式处理，使用《黎明杀机》的玩法拿出来了《第五人格》手游并将这种玩法以另外一种形式带给国内玩家。对于国内玩家而言，此举让玩家们毫无门槛的玩到了一种在国外流行、国内需要一定门槛才能体验到的竞技玩法。而对于《黎明杀机》开发商Behavior Interactive而言，自己的创意遭到了赢利为目的的剽窃而自己却没有半分收入，这的确很令人懊恼。其实这个问题与单机游戏盗版问题在本质上一样，一方面盗版降低了玩家们体验游戏的门槛，让更多本身不具备体验条件的玩家们玩到了某款游戏同时也传播了这款游戏、提高了知名度，另一方面，开发商投入动辄千万上亿花费数年时间开发出来的游戏产品却被大量玩家免费享用，明显是对劳动者劳动的一种不尊重。

无论是在玩家舆论压力下还是真心自觉而做，网易与Behavior Interactive达成了从某种意义上来说并不能够算作合作的合作：2018年5月16日，Behavior Interactiver公司在《黎明杀机》的官网和社交平台上发布了公告，公告表示之前已同意《第五人格》使用《黎明杀机》的游戏元素，并且游戏制作人Mathieu Coté和产品经理Alex Lin早前已受网易邀请并担任了《第五人格》的顾问。

虽然“先上车后补票”让不少富有正义感的玩家们感到不满，但至少这是一个能够让玩家、借鉴方和被借鉴一方这三方互相妥协后达成的都还算满意的局面：网易用一笔费用收买了Behavior Interactive并使其为网易就抄袭问题上进行解释，以此平息了玩家们对《第五人格》抄袭的舆论指责，有效控制住了对游戏的负面舆论，保证了游戏的运营与增长。

有些问题用非黑即白的直接手段来解决是会造成灾难性后果的，网易的这次公关行动站在公关学角度上来看还是相当成功的。Behavior Interactive得到了一笔相当于授权费的费用，玩家们在手机上玩到了非对称性竞技游戏，网易则赚到了真金白银。

结语

抛开这些游戏之外乱七八糟的事情，回归到游戏本身上来，平心而论《第五人格》还是非常值得一玩的手游，至少是在现在吃鸡游戏热度逐渐降温而市场上又没有其他全新玩法手游的情况下，《第五人格》不失为一个选择。想要体验猫鼠游戏捉与逃的独特体验，目前在国内移动平台上似乎只有《第五人格》一家，也正是《第五人格》将非对称性竞技手游的猫鼠玩法带到了国内玩家面前。P

左图 红蝶是监管者中玩法较独特的一个

右图 目前求生者阵容角色数量已经很可观了





《决战！平安京》：凭什么与《王者荣耀》争

文 | 葬月飘零



作为手机版《英雄联盟》的《王者荣耀》可谓风光无限，首先入市早的优势加上腾讯旗下大量潜在用户基数让《王者荣耀》一上线就获得了不少用户。加上各手游渠道平台以及商业活动上带来的导流，用户数量进一步提升起来。另一方面，腾讯收购拳头后捏着《英雄联盟》的版权，在设计《王者荣耀》英雄时想都不用想，直接照搬现成的技能等内容，拿来拼接一下玩家们就买账，时不时出个限量皮肤活动，真金白银就往里流，可谓真的舒服。

此时各大小厂商们才突然回过味来，虽然随后各色MOBA占有了一定的市场，但手游MOBA的大头仍然是在《王者荣耀》身上。然而，网易的《决战！平安京》的出现却打破了《王者荣耀》在手游MOBA一家独大的局面，那么我们不禁要问：《决战！平安京》你凭什么与《王者荣耀》争？

立足MOBA手游硬核市场

《王者荣耀》曾一度被大面积的玩家们戏称过〝小学生游戏〞，就是现在虽然玩家舆论的大浪已过，但余波未减。这一方面与《英雄联盟》玩家们之间坑与被坑的战争中玩家们情感发泄的文化产物脱不了干系，另一方面，《王者荣耀》为了推广也或多或少的将游戏向《英雄联盟》身上靠，再加上腾讯之前的确做过不少惹恼玩家的事情导致如今黑腾讯就是导向正确的大舆论环境，《王者荣耀》的舆论环境甚至比腾讯其他手游还要糟糕。而且也不得不承认的是，《王者荣耀》的玩家群体的确以低龄和轻量用户为主，硬核玩家或者不屑于玩或者用轻量级游戏的态度来玩，而轻量级玩家对于游戏品质的要求并不高，而且说实话《王者荣耀》无论是游戏性（虽然是借鉴的流行MOBA玩法）、世界观还是角色和运营水平并不低，能够充分满足大部分用户，甚至能够给他们带来惊喜。加上各种官方赛事的举办向刚刚才热起来的移动平台电子竞技靠拢，《王者荣耀》从2015年11月上线运营至今仍然未有衰退迹象，甚至还有上升：2017年9月任天堂直面会上，《王者荣耀》海外版《Arena Of Valor》正式版将于2018年登录Switch。

《王者荣耀》的市场早已铺开，用户也成了气候，而网易的《决战！平安京》在2017年11月一上线就大有与《王者荣耀》一较高下的气势，而如今差不多也做上了移动平台MOBA老二的位置。《决战！平安京》靠的正是《王者荣耀》所无法给玩家的东西。从游戏规则上来看，虽然大体上来看《王者荣耀》和《决战！平安京》都是MOBA类型，但在细节上却有很大的差别，前者的规则更加轻量化，只要英雄在兵线上、甚至离线稍微远一点仍然可以获得小兵死亡后的金币和经验。后者在这方面的处理则恰恰相反，虽然为了照顾手机操作不便利的

特性而并未设置与PC平台规则一样必须击杀小兵才能获得收益，但只有式神粘在线上才能够获得兵线上的收益，稍微远一点完全不会有金币收益。另外《王者荣耀》可以携带入场的召唤师技能只有一个，《决战！平安京》却是两个，这可并不简单的是多一个和少一个的数量关系，整体会对线上、团战、打野、战术、技能配合等等方面造成很大连锁反应的复杂问题。单在召唤师技能上《决战！平安京》就比《王者荣耀》更加的硬核，《王者荣耀》比《决战！平安京》更加的轻量，更不用说全免费的符文与需要开箱能随机获得有等级之分符文体系之间谁更吸引那些更看中公平竞技的玩家了。

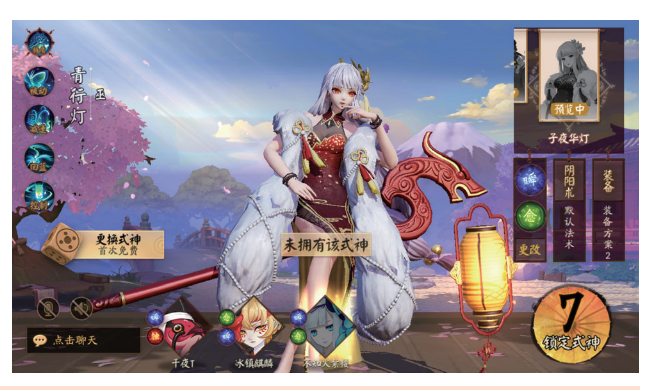
当然，这里无意挑起硬核与轻量这两种对立玩家群体之争，轻与硬只是两种游戏态度，并没有谁比谁更好谁比谁更差，喜欢沉浸于游戏深度规则里并能够从中获得游戏快感的硬核玩家也不必高高在上地对喜欢休闲、喜欢获取游戏带给自己单纯简单快乐的轻量玩家进行鄙视与谴责。这里旨在表达的是，《王者荣耀》以相较于经典MOBA规则更加简化的规则确抓住轻量级玩家的心，而《决战！平安京》正是看准了这一点，为硬核玩家们带来了一个更贴近传统经典MOBA规则的竞技环境，而这正好是《王者荣耀》永远无法带给玩家的，而这个正是《决战！平安京》能够与《王者荣耀》相争的优势所在：从硬核与《阴阳师》IP玩家市场下手站住脚，再想办法将竞品的轻量用户转化过来。

用成熟IP与之交锋

《决战！平安京》的另一把武器攻击的仍然是《王者荣耀》的软肋。我们都知道，抛开借鉴历史名人这一点不说，如果单纯从游戏IP的角度来说《王者荣耀》其实是一个新的IP，他并没有借助其他已有的IP套皮，而且之前也没有动漫游戏、影视相关方面的IP积累，恰恰是从零做起的一款全新的IP。《决战！平安京》正好相反，《决战！平安京》借用的是网易旗下另一款和风卡牌手游《阴阳师》的IP，而《阴阳师》不仅在游戏运营、游戏品质方面取得了巨大的成功，更是借助游戏运营的成果从零瞬间推起来一个大IP。

借助成熟IP上场，这是《决战！平安京》在用户辨识度等方面的最大优势，运营方面的发力与原IP之间的联动以及凭借这两款截然不同的手游之间互相导流，再加上在宣传上突出自身优点和竞品缺点，《决战！平安京》积累大量用户的同时







左上图 点击式神不同身体部位会有不同的动画语音表现，非常有趣

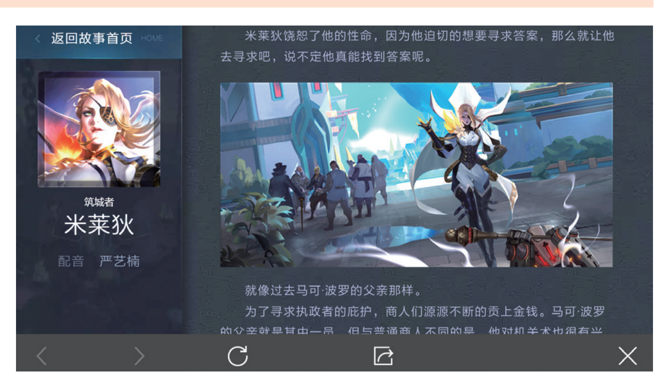
右上图 式神皮肤与原版皮肤差别很大，并不是换个颜色就是新皮肤的坑钱套路

左中图 团战更讲究操作和意识

左下图 结算界面简单干净

右下图 《王者荣耀》最新英雄米莱狄的介绍都有插画配图了，以前的英雄可没这待遇





也抢走了不少《王者荣耀》的用户。这些用户有的原本是轻量级玩家，玩了一段时间《王者荣耀》后逐渐转为硬核用户，也有玩腻了已有英雄的不少玩家，总之，和上面说的如出一辙，《王者荣耀》在短期内无法带给玩家们所需要的内容，那么自然就会流转到需求马上就能得到满足的《决战！平安京》中。

用品质与运营吸纳用户

《决战！平安京》的第三件武器则是品质与运营。说实话，《王者荣耀》和《决战！平安京》的品质都不错，只是美术风格的不同让两个手游看起来差别较大，论建模，《王者荣耀》和《决战！平安京》都是如今手游MOBA市场中的翘楚。不过二者之间在细节上仍然有很多不同，《决战！平安京》更注重细节，而且也没法不注重细节，《决战！平安京》只有提供竞品所没有的内容才有竞争力，这也是《王者荣耀》抢先入市为《决战！平安京》所带来的无奈。

《决战！平安京》在细节上更有内容，在游戏中选择观看式神模型时，不同式神点击不同身体部位会有额外的彩蛋动作和语音来进一步诠释角色个性的同时强化原IP《阴阳师》和自身的IP，比如点击九命猫的尾巴她会突然做攻击姿态炸毛发出二次元世界中略萌的狠叫声。另外，《决战！平安京》每个式神都可以通过提升该式神熟练度来解锁其中一个皮肤，而不少其他皮肤可以通过非充钱购买的方式获得，尽管不充钱得英雄皮肤《王者荣耀》内也有，但整体数量上却比《决战！平安京》要少，大部分皮肤还是通过充钱购买才能获得。而且《决战！平安京》只要度过了新手玩家阶段，等级上不是太低，那么就可以免费使用所有类似天赋的阴阳术和类似召唤师技能的灵咒的所有内容，这一点上《王者荣耀》是做不到的。《决战！平安京》还带有一个"式神初试"模式，该模式允许玩家开上帝模式试玩任意一个式神，对，没错，是任意一个式神，哪怕刚更新的新英雄玩家也可以不用花费任何游戏内货币就能够玩到它，玩家可以零代价进入"式神初试"模式去测试新旧式神的技能和连招、去体验手感和战斗风格。

上面都是在游戏品质方面《王者荣耀》在短期内、甚至永远不会提供给玩家体验的内容，《决战！平安京》这边却无太多苛刻条件就直接提供给玩家。《决战！平安京》将更多可氪金点开放给玩家也是无奈之举，还是前面说的，面对如此强大的敌人，只有攻击弱点才有胜算，《决战！平安京》不惜放弃很多原本可以带来收入的内容以换取已有玩家的品牌忠诚和更多新玩家的所带来用户数量上的增长。《决战！平安京》这一切对玩家宽容的根源都是拜竞所赐。

结语

《决战！平安京》一上线就成为了《王者荣耀》的劲敌，打破了原本移动平台MOBA市场《王者荣耀》一家独大的局面，随着不断的积累和运营，《决战！平安京》逐渐也能够占据半壁江山，凭借的正是为玩家提供《王者荣耀》所不具备的体验内容。对于玩家和市场来说，这绝对是一个好事情，垄断市场绝不是一个好现象，只有竞争才能够有进步的动力，自从《决战！平安京》上线后，《王者荣耀》这边在内容与品质方面也有了很明显的进步，新的大型版本更新带来了五军之战模式以及诸多优化，新英雄上线的周期也大大降低，新英雄的技能设定借鉴《英雄联盟》的更少、原创创新的内容更多（如截稿前最新英雄米莱狄的人设和技能创新性很强），各色非充钱获得皮肤、道具等的活动也开始多了起来，这在《决战！平安京》出现前是绝不可能发生的事情。

喜欢规则更简单、不喜欢那么麻烦《王者荣耀》是最好的选择，喜欢更"硬"一些的游戏体验，那么《决战！平安京》非常适合。《决战！平安京》的出现给玩家更多选择，在与竞品竞争的同时玩家们也得到了更多的实惠，从悲观的角度来看两家之争下玩家们才享受到了以前没有过的待遇这的确很悲哀，但乐观一点来看，正是由于两家的竞争玩家们享受到了品质更好的娱乐产品。

《决战！平安京》的出现对玩家的最大利好正是它打破了《王者荣耀》在移动平台MOBA市场上一家独大局面，这个局面还会继续发展下去，除非《王者荣耀》向玩家放开那些原本没有放开但《决战！平安京》却放开的内容。但这么做对于《王者荣耀》来说代价太高，而这正是《决战！平安京》能够迅速从零发展到能够与《王者荣耀》抗衡程度的原因。P

左图 每日任务要求更简单

右图 战前准备设定很详细，从装备到符文、从天赋到快捷语一应俱全





《魔力宝贝》手游：毁IP还是毁情怀

文 | Aster



2002年1月，由ENIX（如今的SQUARE ENIX由SQUARE和ENIX合并）公司开发的Q版回合制角色扮演《魔力宝贝》登陆中国，鉴于当时国内市场中图形化网络游戏数量极为有限，在那个国内大多网吧还被称之为电脑房、里面流行的还都是各种单机游戏局域网对战以及MUD的时代里，玩家们对图形化网络游戏的选择范围非常窄，对于70、80后而言《魔力宝贝》的确是一段非常美好的游戏回忆，而如今，手游市场消费的主力军已经是80、90、00后的天下，这些玩家群体们具备手游消费需求的优质条件，讨好他们则是当代手游公司们的最大命题。如今，那个时代已经被遗忘多年的IP在如今也成了香饽饽。



除了充钱之外，首冲提示红点是没法消除的，这狠狠地恶心了一下有强迫症的免费玩家

经历了内侧、小范围公测之后的《魔力宝贝》手游正式在6月中旬公测，和经典IP授权手游一样，《魔力宝贝》手游依旧打着情怀的大旗来吸引玩家加入游戏。前有完美世界同IP手游《魔力宝贝》停运，腾讯版的《魔力宝贝》手游表现如何？

当年情怀依在，只是少了份感动

首先要说，我对《魔力宝贝》的情怀度很高，但我这次不会像在《拳皇：命运》那篇文章里那样大谈特谈IP情怀的力量和吸引力有多么大，但是请允许我讲两个小故事——

关于副过

“副过”是一个很奇怪的名字。

我是在在初中同学的怂恿下入了《魔力宝贝》的坑，我把一把零钱凑出的30元交给他，他帮我购买了点卡，在网吧里看着他熟练的建立了账号并帮我登录《魔力宝贝》游戏，看着召唤之间，新世界的大门在我眼前打开。

本着“同学们一起玩职业选择互补搭配”的原则，半被迫半自愿的我选择了封印师。同学随后带着我去就职，去往就职的路上，在南门东侧的传送石我发现在聊天框有人叫了我的名字，加上感叹后的文字显得非常焦急，但我却已右键点在了传送石上。




左上图 家族场景属于原创

右上图 晋级之后会有新形象和相对应的配色供玩家选择

左下图 目前游戏开放了芙蕾雅、索奇亚与莎莲娜岛.

右下图 日常任务与经典回合手游一样，不是跑点就是战斗





这个叫我名字的玩家名叫“副过”。我停下来，她也随后跟上，一个露比形象的角色加入了我们的队伍。之后的冒险之旅我与这个叫副过的女孩子新影不离，还处于初二的我第一次在网络游戏里网恋了，那段时光空气里仿佛都能闻到淡淡的甜甜的气息。

很奇怪法兰城里那么多人，为什么她唯独会叫我的名字，但这个问题的答案也将永远会是一个遗憾了。

关于攻略书与点卡

《魔力宝贝》是一个很奇怪的网络游戏，里面的任务并不明确，里面的玩法也并没有直观的引导，于是一本攻略书就尤为重要，可是一本盗版攻略书的价格等于一张点卡，对于当年学生时代没有经济能力的我而言只能蹭同学的书来看，很是不便。某天突然拥有这本攻略书的同学和我商量，他需要买个东西，但是钱不够，希望我能把这本攻略书买下来。商定好价格，付了钱，从此之后从蹭书看的阶级一跃成为有书阶级，放学后按照攻略书的资料第一次抓到了应该算本服第一只一级蜥蜴战士，着实兴奋了大半个学期。

当时的网游点卡卡面的印刷图案都非常精致，而且塑料卡片的质量也很好，厚厚的甚至比当年流行的IC卡电话还要厚上一些，和后来不断缩水的点卡相比拿到手里很有分量。当时的点卡价格对于学生而言也并不便宜，30元大洋对于一周五元零花钱就算土豪的我们来说实在是奢侈，一元一小时的网费也是另一笔负担。每次买到的点卡也都非常珍惜的留下来保存至今——写稿至此，将这些古董重新翻出来，每一张点卡都有一段故事值得回忆。

相信玩过《魔力宝贝》原版端游的玩家们都会有着与游戏相关的更多美好回忆故事，而这正是所谓的情怀。但毕竟时代已经过去没法重回，就算玩原本一模一样的怀旧服或是私服，游戏内的环境和玩家游戏的目的也变了，没法找回当年的感觉，况且《魔力宝贝》手游已经不是原来的端游内容和玩法，虽然有情怀成分，但被感动的成分却早已消失。

形略似，魂已变

聊完情怀，下面我们来说说《魔力宝贝》手游的游戏体验。

《魔力宝贝》手游在美术方面还是能够与原IP贴合上的，经典的角色造型以更精致且带有一种特殊风格的形象重新出现，还有那熟悉亲切感十足的职业名称：弓箭手、魔法师、传教士。这一切的一切带给玩家一种熟悉亲切之中还夹杂着一丝清新感，这正是所谓的老味道新感觉。刚进游戏，听着熟悉的BGM建立角色，的确能够感觉到有情怀力量在里面，可是进入到游戏内却发现战斗挂机就能搞定，任务自动寻路就行，技能表现形式也与端游完全不同，游戏的场景就开始露马脚了，这完全不是当年我们熟悉的召唤之间。

整个场景一股回合制手游套路化的场景风格毫无保留的展现在玩家面前，整个游戏场景完全不对味，不说这是《魔力宝贝》就算是老玩家也很难光凭场景认出来这居然是一款《魔力宝贝》IP手游。但后续的游戏体验中那如老友般亲切熟悉的感觉又回来了：死者戒指、哈洞大战熊男、维村干掉长老树精。游戏的整个世界和故事蓝本与《魔力宝贝》如出一辙，看着一个个熟悉的任务，恍若间正在玩的是另一个平行宇宙里《魔力宝贝》端游。

《魔力宝贝》手游沿用了端游的职业系统，但目前职业种类有限，仅有弓箭手、格斗士、剑士、战斧斗士、骑士、魔术师和传教士7种职业，相信日后更多的职业会随着版本的更新而

加入进来。我们熟悉的各种技能也都在，但是可惜的是，游戏完全放弃了就算是今天来看也非常厉害的生产系职业体系，而是将生产系作为装备制造、家族建设、任务玩法等相关系统而服务的子内容。而且连带着原本的服务系职业也被整合为一种人人都会功能，比如封印师在《魔力宝贝》端游中是一个抓宠并向其他玩家提供宠物贩售服务的服务型职业，而在《魔力宝贝》手游中，抓宠变成了一种所有玩家都会的能力。

这么做显然就降低了玩家之间的互动性。《魔力宝贝》端游中正是凭借独特的战斗系、生产系与服务系博的玩家们的好感的，三大职业体系内的各种职业都是非常独特且被其他所有职业所需要，打Boss有弓箭手清小怪更有效率，强力1级宠物只能是封印师来抓到并向其他玩家售卖，而剑士手里的宝剑则必须是由矿工、樵夫职业的玩家采集树枝与矿石之后，再经由铸剑师打造而成。加上经济体系，整个游戏世界是非常鲜活的，这与现今把网游当单机来玩的状况相比截然不同，而这也正是《魔力宝贝》端游的灵魂。

完全可以理解，厂商要想还原出如此精妙的职业与经济生态体系并不是一件易事，但是《魔力宝贝》手游对于这方面完全不用直接丢弃的态度与做法未免可惜，至少可以像游戏美术那样换个风格变个形态继续沿用。而且更重要的是，没有了精妙的玩家职业生态体系，在《魔力宝贝》手游其他系统和追逐数角色培养值提升核心玩法的钳制下，在游戏中玩家之间的互动基本为零。《魔力宝贝》手游是一款完全不会照顾玩家社交需求的手游，这对于在战斗上不会有太精彩表现、主要使用社交提高玩家忠诚度和粘滞性的回合制手游类型就显得非常另类。

《魔力宝贝》手游的外表有那么一些《魔力宝贝》端游的味道，但核心却完全是另外的东西，所谓的IP换皮手游的标签贴在《魔力宝贝》手游上是不冤的。

成熟玩法+情怀IP的组合拳

稍微总结一下就会发现，《魔力宝贝》端游的核心玩点是以下几种：社交、探索、故事、经济。社交玩的是玩家与玩家之间借助游戏这个平台的情感交流，无论是一起任务一起成长还是处CP，情感的纽带是提高玩家粘滞度很重要的元素之一；探索玩的是不断发现新地图、新怪物、新任务、新大陆、新岛、新王国的开放不断刺激着玩家继续发现与挑战；《魔力宝贝》端游的故事体系非常庞大，而且Q版萌系画风下包含不少黑暗向的故事，不少玩家对此情有独钟，军神李贝留斯的悲剧为不少玩家们所津津乐道；《魔力宝贝》端游独特的经济系统能够让玩家们体验做商人的乐趣，物以稀为贵、价格会根据供需变化而变化但绝不会低与成本太多等等这种基础经济学原理全都包含，甚至完全就是一个微缩版的现实经济体系。

而套用端游玩点来看《魔力宝贝》手游的玩点，一总结就会是这个样子：社交有却是轻量社交；有了自动寻路探索要素基本不存在；故事还是端游的老故事为主，部分原创故事过于简单且不成体系；经济系统只有一个拍卖行在支撑，没有独立的生产、服务系职业，基本需求玩家们能够做到自给自足，高级需求则是被氪金系统抓住。但《魔力宝贝》手游却有着比端游目的还明确的成长与培养玩法，这个玩法几乎就是《魔力宝贝》手游的核心，所有玩家在游戏中的一切活动都围绕着角色成长展开：日常任务为了获取经验提升等级继而提升角色属性能力，经济系统赚取的游戏货币能够更方便的快速完成日常任务或是买到强力宠物反作用于日常任务中，游戏虚拟货币用于技能升级、制造装备、购买日常消耗道具，而这一切的核心依然是提升角色综合战斗能力。角色总的战斗能力反作用于剧情任务体验上，只有多少级、战斗力达到多少值才能够打过海男、露比、神兽乃至犹大等等。这就让整个《魔力宝贝》手游的游戏目的只有一个：提升角









左上图 Boss战考验的还是角色的数值

右上图 不够一定战斗力是无法打赢海男欧兹尼克的

左下图 给宠物改名字需要花费游戏币，这样的设定惹恼了一些玩家

右下图 角色动态立绘还是很符合原IP的，虽有个别怪物有点过于偏向恐怖

色能力体验更多游戏内容，为了体验游戏更多内容而去提升角色能力的循环。

这种玩法看起来是不是很熟悉？经典的卡牌类网游不正是这样的套路吗？抽卡升级升星去推更强的图。《魔力宝贝》手游更像是一款披着RPG和《魔力宝贝》IP外衣却拥有变种卡牌游戏内核的手游。腾讯在《魔力宝贝》手游项目上玩的正是这样一个“成熟玩法+情怀IP”的组合拳，但这里并不是说这种模式不好，在诸多厂商对玩家习惯的培养下，有些玩家的确喜欢这样的玩法，但另一部分玩家却对这样的玩法提不起兴趣来。在《魔力宝贝》手游中，当你打倒了树精长老完成了一转，差不多达到了40级，此时你差不多已经体验到了游戏除去外衣后的所有本质玩法，到了决断去留的时候了。“喜欢的留下，讨厌的离开”这本身也是游戏对玩家的一种筛选机制，游戏需要的是付费玩家和愿意衬托付费玩家的免费玩家，如果你都不是，那还选择留下这对于厂商和你来说都没有太大意义。

剩下的，还真只有情怀了

当然，你得承认，这个世界上的确有这样一边骂又一边玩的津津乐道的玩法，也有打死不充钱、靠着碎片时间慢慢和你耗的免费玩家，更有发现游戏某个版本更新后的付费点很喜欢愿意淘点小钱的玩家。总之对于玩家来说，如果游戏有什么东西能吸引你，那么继续留在游戏直到对它索然无味的那一天选择退游是最佳选择。

对于《魔力宝贝》手游而言也是一样的，就目前而言，我对《魔力宝贝》情怀还在，而且游戏对于付费玩家的优惠项目并不过分，商城里目前只是在贩卖改名卡、洗点药以及个别几只宠物。而且游戏半开放式的经济体系目前还难能可贵的允许玩家通过贩卖游戏产出道具来赚取钻石——也就是充值代币，换句话说，纯免费玩家也能通过积累偶尔享受一下付费玩家的快感。所以目前我还有继续留在游戏里的意愿，但我清楚，在未来的某一个版本肯定会彻底将我对《魔力宝贝》抱有的情怀消耗殆尽，那时我会毫无留恋的选择退游。对于个体玩家而言，那时的这款主打情怀的游戏已经完成了它的使命。

结语

如今的网游与手游发展迅猛，各类型都已经发展到了一种非常完备的水平，诸如“给出随机结果奖励最能吸引人反复做一件枯燥单调的事”“卡牌手游的玩法以收集、培养最能吸引人”“游戏开始玩家玩起一切来都非常顺利，到一定阶段就可以用收费来筛选玩家了”这种成熟套路甚至制作人不用知道为什么，只需会拿来用就能够做出一个运营数据还不错的产品。游戏作为文化娱乐消费品而言从根上来说仍然是一件商品，是商品就必须要有一定的商业价值，这也决定了《魔力宝贝》手游尽管拿出各种情怀牌狠狠地摔在了市场这张大牌桌上，但本质还是要吸引玩家们将手里的真金白银压过来赌一把，玩家们赌的就是庄家承诺的情怀。

往往这样赌局的结局是让会玩家失望的，从腾讯近期另一款IP手游《拳皇：命运》来看就足以能够看到这种结果。虽然《魔力宝贝》手游距离我们的情怀预期还有一段距离，但与《拳皇：命运》相比至少《魔力宝贝》手游的吃相不是那么难看。说到这里我们就可以来说回文章的题目了：这《魔力宝贝》手游究竟毁的是IP还是毁的是玩家们的情怀？

我想，这次的《魔力宝贝》手游在这两方面都毁了一些，但也幸好只是毁了一些，还有部分情怀被还原、被保留了下来，作为从《魔力宝贝》端游那个时代走过来的玩家，真心希望在接下来的运营中，《魔力宝贝》手游不要再将剩下的那一部分情怀也给毁掉。

因为我们早已不敢奢望它能够把已经毁掉的部分重建起来。P









左上图 日常活动不少，但玩法上却极为单薄

右上图 熊男任务是主线任务中早期的Boss战

左下图 树精长老一转任务也有剧情介绍

右下图 与原IP职业体系相比7个职业非常少



同质化的吃鸡游戏到底给我们带来了什么?

文 | 鹅与石

从2017年开始，吃鸡游戏就成为了一个绕不开的话题。玩家玩得热闹，主播纷纷入场，游戏厂商们也前赴后继，可说是游戏界一次狂欢。

吃鸡游戏很难算游戏类型上的创新，它更大的价值是定义了一种新的玩法规则。类似于Dota在“魔兽3”的RPG地图上被创造出来一样。不过Dota的时代，对游戏的商业价值挖掘远慢于十几年之后的现在。中国的游戏产业到了2017年的时间点，商业的敏感度已经达到了空前高度，这也就能解释为什么从2017年底开始就有各类厂商的吃鸡游戏纷至沓来，你方唱罢我登场，直到2018年春节前后腾讯两款吃鸡游戏入场让竞争达到了高潮。即使到2018年春，吃鸡游戏第一轮混战暂告一段落，《堡垒之夜》的国服手游依然黄雀在后。

在吃鸡游戏这波浪潮中，我们看到了行业众生像，像一出群像剧那样映射出游戏圈现在的模样。各家厂商为了争一个时间风口拼命赶工游戏上架，结果因为众多BUG、糟糕的手感或画面不佳而被后来者拍死在沙滩上。国内厂商们一拥而上推出手游，PC游戏至今只属于国外。资本出手海外开发商相继被投资被收购，这是中国厂商的焦虑还是霸道？当然还有种种游戏主播外挂的破事，那些游戏技术不过关的主播为赶上吃鸡这波红利而使用外挂，就像开发能力不足却想挣大钱的国产厂商一样，主播凉凉的速度也和厂商手中产品凉凉的速度保持了高度的同步率。

时间到了2018年年中，现在回头看战场中剩下来的几款吃鸡游戏，不难发现，最终吃鸡游戏的流量依然集中到了腾讯网易两大巨头的手里，其中腾讯的优势正变得越来越大，这似乎这是必然的结果。腾讯的两款吃鸡游戏《绝地求生全军出击》《绝地求生：刺激战场》已经阶段性完成收割用户的历史使命，它们俩谁会笑到最后已经不重要，反正都是腾讯的。在第二轮的战场中，连网易都已经没有可与之对标的产品。为了吃鸡，网易在2018年第一季度已经烧掉了高昂的营销成本，“买量大战”网易是不准备打下去。网易尚且如此，其他厂商或其他主打吃鸡的产品，可说基本已经被洗出市场。

吃鸡游戏哪家强？其实哪家都一样

如果你要问吃鸡游戏到底哪家做得最好？其实答案还是回到腾讯身上。毕竟吃鸡游戏只是重新定义了玩法规则，各家厂商比拼的并不是创新，而是手游FPS的制作实力。仔细回顾一下这

些游戏产品，无论是《小米枪战》还是《光荣使命》，无论是《荒野行动》还是《终结者》，这些游戏都不是在吃鸡火爆之后才立项的。作为FPS游戏，它们的立项时间要远早于吃鸡游戏，只是在开发接近完成时看到了吃鸡游戏爆发，于是制作方将这些游戏临时换马当作吃鸡游戏推向市场。这其中《小米枪战》和《光荣使命》是最为明显的，当然后来的结果大家也看到，这些制作粗糙的游戏马上就被淘汰出局了。或者我们从另一个角度去说，这些游戏居然能够在短短一个月之间转变游戏的制作方向，可见吃鸡游戏内核并不复杂。这些无特色FPS遇到吃鸡它们至少还小火了一把，如果它们以传统FPS的形式上市，最终的结果很可能只是惨烈地倒在《穿越火线》面前而已。

网易和腾讯对飙的吃鸡游戏，在画面和手感上都取得了进一步的优化。别看不起画面的优化，手游的优化并非只是单纯提升画质，而是如何让游戏在各种手机上跑出更流畅的画面、更稳定的帧数还让手机不烫手。这是一个比拼技术的领域，在这点上，腾讯和网易都表现出了强劲的研发实力。

虽然每款游戏的官方都号称自己做出了差异化，但实际玩起来你依然会感觉到根本没有什么两样。如此短时间开发出来的游戏能有什么差异化？一定要说不同之处，大概就是大家的BUG各有各的“特色”，厂商只能边测试边改进，任何竞争对手的优点很快就会被借鉴。而那些对游戏体验没有帮助“为差异化而做的差异化”自然不会被玩家看中。在这样的情况下，“后来者”反而变得有优势，手握正版授权的腾讯正是抓住这个机会后来居上。

2018年春节之后，由腾讯光子工作室群开发的“刺激战场”在竞争中暂时取得领先，天美工作室群开发的“全军出击”紧随其后，网易的《荒野求生》则勉强稳住自己的基本盘，其他小厂商则基本放弃了追赶吃鸡这个风口。

吃鸡游戏那么多，玩家需要吗？

如果事后诸葛亮地从结果来看，吃鸡游戏一个个出来又一个个死掉，说明市场根本不需要那么多同质化严重的游戏。同样



随着游戏不断优化，第一季度在线人物稳步提升中



多种枪械组合，搭配出不同的手感，游戏的重点是战斗



在夹缝中求生存的《荒野行动》

的玩法、雷同的画面、固定的模式，即使玩家人数不够可以用机器人来凑数，即使手游玩家相比PC玩家对游戏的要求更为宽容，他们也不需要那么多吃鸡游戏。

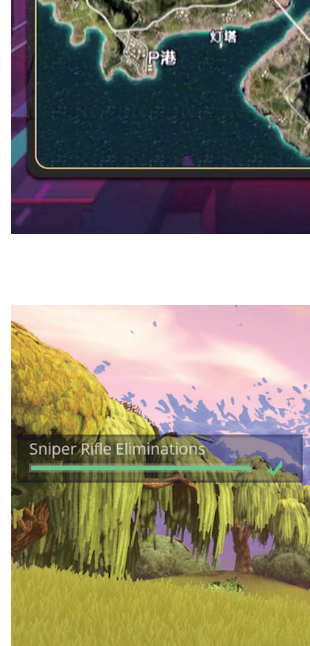
在这种情况下，厂商的搏杀无疑反应了厂商的焦虑。距离手游市场的爆发已经过去差不多5年了，上一次搅动市场的还是网易的《阴阳师》——这款游戏让网易坐稳了老二的位置。2017年的厂商太需要一次风口爆发，吃鸡正是厂商苦等的机会。

这次爆发如实反映出中国的现实。一边是手游市场惨烈的拼杀，一边则是PC市场出奇地安静。没有听说任何一家厂商在PC方面的布局或是计划。2017年11月腾讯宣布拿下《绝地求生》国服代理，与其说是为了国服代理，不如说是为了给正版手游开路。《绝地求生》PC版国服时至今日依然没有上线时间表，而在国外，不但《绝地求生》不是孤立诞生的，前有H1Z1等游戏试错，后有《堡垒之夜》作出差异化的玩法迭代。而国内厂商在PC端的毫无作为，说明国内厂商在PC端近一年内没有项目立项，没有技术积累。这就是中国游戏圈的现状。PC游戏方面，现在的积累非常有限，大多集中于MMO网游。在车枪球等领域，中国厂商长年处于缺位的状态，这是不争的事实。在吃鸡游戏这次浪潮中，我们再次看到潮水下中国公司的底裤。看起来中国公司已经把赌注压在未来十年主机游戏大衰退的市场上，准备用它们熟练的手游或其他新硬件游戏弯道超车。

不过厂商们不要忘记，现在风生水起的吃鸡手游并不是中



吃鸡大军之中还有许多我们可能没玩过的作品





由于国家政策《全军出击》至今还没有开始收费，这反而成为它的一个特点

国发明的，而是基于PC游戏的产物。我们即使能在量产的速度上超过别人，创意和试错又由谁来做？我们的游戏产业渐渐走到世界的前列，我们前面已经没有人再为我们去试错。如果中国厂商永远只抱着手游平台等着别人的现成想法，那么可以断定，新一代的游戏硬件革命绝不会发生在中国，到时候我们又只能看着别人享受新硬件红利，而我们只能继续背负“最大抄袭市场”之骂名。

同质化吃鸡游戏，有没有意义？

无论吃鸡游戏未来如何，反正那么多山寨品做也做了。除了给腾讯当炮灰，这些游戏是否还有别的意义呢？我想最大的意义就是体现了“中国制造”的力量。中国厂商在这次吃鸡游戏的爆发中表现出了巨大的工业实力。几家中国厂商可以在几个月时间里就制作出这么多吃鸡产品，放在国际上也没多少国家能够做到。我们对市场变化的反应之快，手游的工业化产出之快，游戏开发与运营的产业链条之完整，吸收玩家的效率之高，可说都走到了世界前列。在手游这个领域没有多少海外厂商可以与我们抗衡。



游戏各处细节都力求还原PC版的体验



手游版《堡垒之夜》已经黄雀在后

可惜的是手机毕竟不是游戏机，厂商能够从硬件上分享的利益比较少，也没有办法像当年的日本街机和家用机那样，用软件去促进硬件的销售，从而达到文化和创意输出的效果。从这点上来说，我们的产业还不够全面。做到了手游最强只是万里长征第一步，后面需要中国制作人挑战的地方还有很多。

至于一下子做那么多吃鸡游戏是不是资源浪费的问题，这就像高铁刚刚上线时很多人唱衰高铁说票价贵没人坐一样。也许从短期看，市场只需要一个吃鸡游戏，其他的产品终究要遭到淘汰。但事实上制作游戏的过程就是一个训练人才的过程，现在的国产游戏不是大跃进，我们的厂商有实力高效开发游戏。对于像腾讯网易这样的厂商来说，从宏观讲他们开设的项目越多越好。这样就能吸纳更多的程序和策划加入其中，尤其是加入这些核心项目，在高强度的工作中获取一流的游戏制作训练。

想一想程序员们经过如此的高强度训练，将来无论是跳槽单干，还是自己业余时间开发独立游戏，其眼界与动手能力都将与众不同。这样的人才我们现在不是太多而是太少。中国的独立游戏圈往往乌烟瘴气，商业模式只是一个方面，还有一个方面就是其中混入了太多眼高手低没有实际能力的人，这些人“怒怼一切”却没有实际能力，结果只会带来争吵而不是建设性的意见。想想日本为什么持续迸发游戏的创意力？大厂训练出来的游戏人才是重要的一环。日本很多同人游戏都是相关程序员在业余时间制作，适当的行业人员过剩让日本游戏保持了创造力，北欧游戏的爆发也有这个因素。而中国，闲人向来不少，问题是经过高素质专业训练的“闲人”太少。无才能无眼界的闲人是创造不出什么来的，只有高素质的专业人员才具有更高的创造力。专业闲人怎么来？就是要遇到“吃鸡”这样的风口才会来。事实上腾讯现在四大工作室群已经形成内部竞争，这就是腾讯的一种投资，如果十年之后“前腾讯员工”能够孵化出在游戏领域与自己抗衡的新生代企业，那也算是它完成了自己的历史使命。P



天美的《全军出击》是《刺激战场》的有力竞争者



《卡通射手2》

一款普通的横版射击游戏

文 I Sunset

我们常说天下游戏一大抄，飞行射击游戏（Shooting Game，下称STG）也许是最有代表性的一种。几乎所有的STG都是控制自机躲子弹打敌人，这个核心玩法永远不会改变。从街机时代开始就有无数此类游戏诞生，到手游时代，STG虽然早已经变成一种小众类型，但依然有游戏不时出现，给我们的情怀以慰藉。

《卡通射手2》就是这样一款横版STG。游戏最大特色——正如其名字——是以光亮的卡通风格来渲染世界。无论是玩家的飞行器，还是敌人的装甲，都是卡通风格的。游戏看上去平易近人，没有出众之处，但是一旦玩起来，你就能找到STG的那种快乐。游戏制作人想必是一个多年的STG玩家，从关卡细节上都能感觉出制作人对游戏的好恶，对《宇宙巡航机》（Gradius）的致敬可谓扑面而来。

作为横版STG的奠基作品，《宇宙巡航机》为这种类型的游戏写下了教科书般的规范：比如在屏幕的上下两端加上炮台攻击我方，使用不同的地形堵塞玩家，还有个性化的Boss战。当然本作的Boss战参考的就不止是《宇宙巡航机》了。STG在街机上发展起来之后，压迫感十足的Boss战就成了流行趋势，既增加游戏难度，又让玩家有更强的Boss战快感。在《卡通射手2》里，这种类型的Boss战也有很好的体现。

作为一款手机上的STG，《卡通射手2》当然没有街机游戏那么硬核，更多时候游戏还是守着休闲的底线。机体的升级和碎片积累都是为刷刷刷服务的，僚机的设定不由让人想起《全民飞机大战》（后者已沦为每日签到的社交游戏），体力系统则是为了限制玩家一刷到底。在商城里有无限体力的道具，是否掏钱购买就看你对这款游戏的喜爱程度而定了。

《卡通射手2》本来是一款素质合格的普通STG，介绍一句“去玩”就可以了。之所以特意评论，其实是想借此讨论一个问题。每当看到国产游戏作品，我们第一反应就是吐嘈游戏又在“抄袭”。事实上世界上每个游戏我们都能找到“抄”的影子。本来游戏规则就是属于大家的财富，同类游戏的互相借鉴与传承无可厚非。比如像本作虽然有很多借鉴其他STG的影子，但我们玩起来依然会欲罢不能。像这样的“抄”，即使延续了一些前辈游戏的思路也不会影响我们对游戏的评价。

我们讨厌的“抄”，一是大公司的抄，二是无脑的抄。大公司已然拥有资本和渠道等种种优势，不肩负行业责任为行业孵化创新的游戏，反而拿别人现成的内容来做自己的生意，怎么能说得过去？最关键的是，抄还抄得不用心，没有自己的想法，把创新变成了换皮。这样的抄袭产品，玩家也自然不会有好的评价。

希望我们的游戏多点灵魂少些皮囊，别让山寨和抄袭的标签一直跟随国产阴魂不散。

《牧羊人之心》
孵蛋人之心

文 | 流星落者

《牧羊人之心》是一款面向二次元玩家的放置休闲游戏。

这个游戏最大特点就是“魔物娘”。魔物娘就是将玩家们耳熟能详的魔物和怪物等进行萌娘化的产物。游戏目前魔物娘数量不多，截至5月底图鉴数才63，其中还有不少重复的，比如最基础的史莱姆娘，有5种颜色，就占5个位置。

魔物娘的主要获取方法为打关、抽取、随机事件。打关目前只能获取稀有度低的魔物娘。抽取则分为三种方式，都是卡牌游戏常见的方式。另外每次隔一定时间，地图中的某一场景会触发随机事件。在牧场和野外触发的随机事件有几率获得魔物娘，稀有度不限。

既然是牧羊人，游戏的第二特点便是养成。游戏的背景设定是人类经过漫长的岁月最终驯服了魔物娘，如电精灵（游戏内为雷素）便有专门的养殖场养殖并用于给人类发电（真环保啊）。



玩家们作为牧场主，主要工作是养殖魔物，然后将长大的魔物派遣（卖出）去相应的地方，换取金钱。没错，是派遣（卖出）。这样换取金钱的魔物就消失了，所以确认过眼神，遇上对的魔（魔物娘）后，别一不小心就派遣（卖出）了。那么，魔物又怎么养殖呢？就是通过之前所说的方法，先抽蛋……没错，我们通过“抽卡”途径获得的都是魔物蛋，要经过特定时间的孵化和照顾，才能变成成熟的魔物娘。当然你可以花RMB加速，但目前的道具只能每个加速半小时。

经历过漫长的孵化后，同一种蛋孵化出来的魔物娘并不同——不是种类不同，而是属性。没错，游戏让你靠运气抽高稀有蛋，还要让你用运气刷属性。魔物娘属性一共4个，分别为生命、攻击、防御、敏捷，外加一个总评。属性根据成长分为4个级别C、B、A、S。值得一提的是，高稀有的成长C一般也会比低稀有的S要高。幸好游戏提供了成长交换这一系统，花费游戏内金币，可将同种类魔物娘成长互换，同时属性值也按新成长值重新计算回现今等级。

为了让某些低星魔物和“非洲玩家”也能获得良好游戏体验，游戏内还有一个潜能系统。通过挖矿，挖取魔物娘对应的元素属性（风、水、火、土），强化其属性，并提高其等级上限。保证低星魔物照样可以秒天秒地秒空气。说到等级，除了推图便是强化。你可以通过将一个魔物娘喂给另一个来获取经验，同种魔物娘额外提升技能等级（同种魔物娘的技能都是相同的，低星魔物娘只有1个技能，3星及以上有2个）。

还有另一个提升战力的方法便是装备。每个魔物娘有3个装备栏加2个装扮栏。装备全靠自己造，通过推图、下矿、远征探索获取素材。素材除了可以当礼物送给魔物娘以外，亦可去炼金工房造装备。说到送礼，这个游戏里所有素材都可以当礼物，但每个魔物娘的喜好不同，增加的好感度也不相同。虽然有万能礼物，但那当然是课金道具。魔物娘好感度到100时能触发羁绊故事，完成后能力强化三选一，选定后除课金道具外无法更改。

讲了这么多战力，那就来讲讲战斗系统。游戏战斗系统为半自动实时战斗。上场4只魔物，替补3只，4只分前排和后排（虽然目前前后排感觉没啥关系）。魔物娘们会自动寻找最近的敌人进行攻击，同时你有AP点可用来手动操作魔物娘走位和技能释放。AP点会随你的战斗时间回复。当然你也可调控技能自动释放，成为彻底的挂机战斗。但有一点美中不足的是，战斗中的魔物娘们都只是Q版的纸片人跳来跳去，移动方式大同小异。释放技能也都是相同立绘。

至于剧情，感觉中规中矩吧。这是一个男主、女主和吉祥物的王道冒险之旅，有点像《精灵宝可梦》，不过主角团的配置更像火箭队。有一点让我没想到的是，旅途中遇到的同伴居然也算成魔物娘，可以孵出来……敌人、Boss能孵还可行（孵了果真没原来厉害），居然伙伴也能孵，真是吓到我了。

优点和特点差不多都说完了，那来说说缺点吧。

第一、完全可以看出来，游戏太靠运气了，好不容易抽个5星蛋，孵出来是个5C不就很尴尬了吗？第二、后续的游戏性不强。笔者目前推掉了公测开放的四个村子后便开始咸鱼了，后续剧情没跟上，活动也不够有吸引力。游戏剧情推完后没什么事干，每日任务的奖励也不够激励玩家。总体来说就是内容太单薄。

总而言之，这款游戏特点是休闲，对玩家们也算友好，爆率和属性成长值也都还好。不管哪个魔物娘都可以一用。毕竟是公测阶段，而且是新兴游戏，如果后续能公开更多玩法，应该能吸引大家回归吧。P



三消游戏是永远玩不腻的游戏类型

文 | Narcissus



《消除者联盟》利用腾讯自家游戏IP做推广



腾讯游戏总是追求丰富玩法和多种活动

自从手游开始流行，三消就是其中不可或缺的一种游戏类型，永远受到各年龄层人群的欢迎。《开心消消乐》运营5年以上，虽然没有以前那么受欢迎，但在海外依然每年给开发商带来数亿美元的收益。更重要的是，它培养了一群三消玩家。这些玩家或许早已卸载了《开心消消乐》，但他们玩过几百小时三消的手指不会忘记消除的快感，只要有新的机会，点击过三消的手指依然会躁动起来。

三消游戏群众基础好，厂商自然也懂得这个道理。无论是新锐厂商还是名厂大厂都在这个领域里持续拼斗，谁也不退让。在这其中大厂的产品往往走的是稳健路线，力图用稳健的产品加上微创新抓住用户的大头，非主流和个性化不是他们的关注点，玩家人群和社交才是他们关注的。像腾讯在今年 4月上线的《消除者联盟》就是这样的产品。游戏使用自家的手游IP做衍生微创新，把四边形消除拓展为六边形，将QQ好友系统悉数引入其中。对这类游戏也没什么可以多介绍的。你想打

发时间？那么下载就对了，还可以给妹子送送体力。你想找玩法创新？那么就别下载了。论玩法创新，它甚至不如腾讯2017年底推出的微信小游戏《爱消除乐园》，可惜后者没人玩。创新这种事，有时候不是腾讯不愿做，而是腾讯的用户没那个需求。

腾讯的游戏推广给力，不需要本文来介绍了。今天还是给大家介绍一些不那么有名的三消，无论游戏系统如何变化，玩法永远是三消的灵魂。

《召唤与合成》

首先要推荐的是这款游戏《召唤与合成》。对于这个游戏只能用魔性来形容。游戏用最形象的方式向我们展示了如何在三消的基础上做玩法创新。

本作给人的第一印象是美术风格。美工可以用惨不忍睹来形容，按制作者的话来说就是没钱请美工来画骚气的小姐姐和酷炫的大怪兽，只能用像素涂鸦几个灰头土面的怪物来充数。丑是丑点，至少不是从什么地方偷来的人设，没有抄袭之嫌。

游戏的剧情同样充满了魔性。这是一个玩家扮演英雄打倒魔王的故事。新出道的英雄满大街，有个性的魔王却不多见。玩家在每一个剧情关里都会遇到魔王的手下，从最弱小的菜鸡到越来越强大的巨人，这些怪加入魔王麾下的理由五花八门，比如大魔王变出一个喷泉救了刺甲贝它们就加入了魔王军，大魔王答应给咆哮熊吃蜂蜜它们就加入了魔王军，大魔王治好了受伤魔导师于是她们加入了魔王军……等一下，这一路下来大魔王根本没有做什么坏事，一路救死扶伤，为各地除去了许多凶猛魔物，还把失业的魔物安排到自己的宫殿做守卫。多好一个魔王啊。当然还有更多的魔物在大魔王充满人格魅力的眼神和虎躯一震的霸气下就心悦诚服地加入了魔王军。我说编剧同学你即使非常不乐意写剧本也不能这样吧？大魔王才是你笔下的主角！一路轻轻挥挥手就收服了那么多强力怪物。而我们玩家主角为了打败这些怪物可是拼了老命了。

为什么拼老命呢？因为这个游戏的战斗方式非常与众不同。我们要先配备好自己的队伍，队员由被我们“解放”（抽卡）的怪物组成，分为SABC不同等级。配置好队伍后，我们需要在战场上通过限定步数以三合一的方式召唤怪兽，玩法类似于《2048》，合成次数越多，召唤出来的怪物就越强力。这就是游戏名《召唤与合成》的由来了。

也许只听描述你对这个游戏依然没有概念，那么只要你能接受游戏的美术风格，不如亲手去试一试。游戏刚开始在TAPTAP平台上内测时由于数值和怪物卡片掉落等问题，在关卡难度上还没有调整好。现在几个月下来，游戏已经在等级与数值上做了不少的优化，体验也更进一层楼，就是说好的美术素材一直没换。仔细想想，以游戏现在的主线剧情文案，美术素材不换也罢。这其实是一个拯救世界的大魔王寻找接班人的故事，重走大魔王封神之路，你会懂得什么是他的初心，走到最后的你一定会爱上大魔王的事业，成为一个合格的魔二代。

《斗转武林》

发现《斗转武林》这个游戏是在2017年底。游戏知名度不高，趁现在不妨去下载体验体验，说不定什么时候就玩不上了。

本作有《战神的挑战》遗风，不过将西方奇幻的背景搬到了东方背景下。游戏用三消来对战，把五行系统融合到转珠之中，又给人物加了“护甲”的概念，策略性和收集元素并存。游



你要组一个自己的小队，小队成员都是从魔王军叛逃过来的

戏有众多卡牌，其中大把的恶搞武侠人物，杨大侠乔帮主李探花都在。想这小公司作品没有版权，也只能这样打打擦边球，所以用的都是“化名”。人物的美术风格比较统一是优点，水墨卡通渲染还是让人物比较有仙风道骨之感的。看看大家的眼力能够辨认出多少人物的出处，这也算我们与策划的一场心灵交流吧。至于游戏自带的主线剧情，只能遗憾地表示剧情烂到了点击跳过也不可惜的地步了，大概是找实习生写的吧。

需要补充的是本作三消系统并非完全原创，而是大量借鉴了Steam上的PC游戏Gems Of War。后者正是《战神的挑战》工作室亲自开发的作品。由于《斗转武林》正是脱胎于这个游戏而来，大家玩起来有相似的感觉也就不奇怪了。不过Gems Of War是一个需要全程联网的游戏，由于其服务器不在国内且没有中文版，游戏玩起来比较麻烦，这就给了《斗转武林》机会用别人的系统套上自己的人设推出自己的作品。

在这个“天下游戏一大抄”的时代，有些山寨实在不容易发现。好在我们有互联网，小众游戏的圈子就那么大，一个游戏如果优秀到足以让制作者动了模仿的念头，那么它在自己的小圈子里绝对有不低的知名度。这样抄来的游戏自然会被人抓出来。《斗转武林》就因为抄得太多而在TAPTAP评论区被人指出模仿。游戏似乎至今还没有找到代理发行。

本来像这样将我们玩不到的游戏带到国内无可厚非。如果制作者们能够更加坦诚地面对自己的借鉴，也许玩家的态度也会不同，可以更真诚地推荐。游戏圈需要多样的玩法，也需要更多的诚意。

Cartoon Network Match Land（仅iOS）

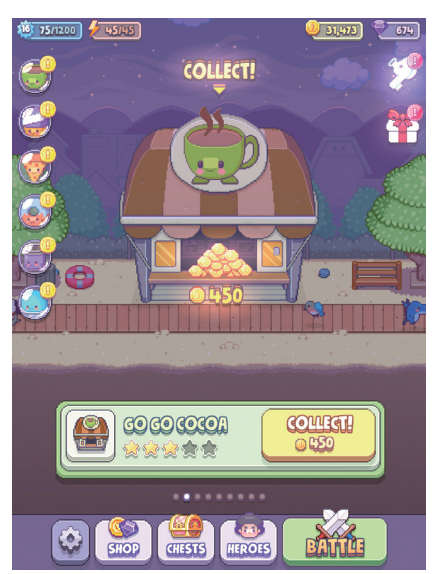
最后介绍的游戏叫Cartoon Network Match Land，就简单翻译为《卡通频道三消大陆》吧。

我有在以前的文章里介绍过：《飞出个未来》出三消了，《南方公园》也出三消了，现在轮到我们童年的Cartoon Network出三消游戏了。

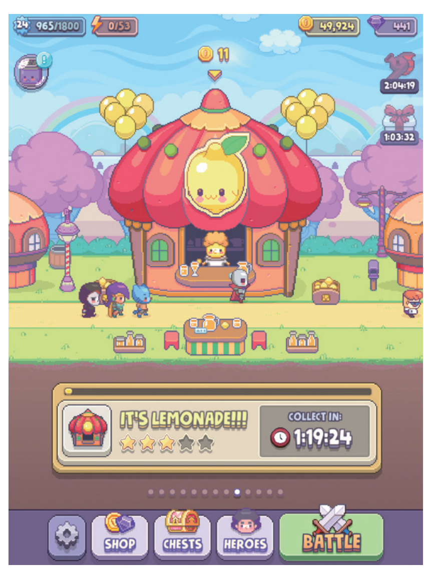
游戏与一个曾经在iOS上发布的点击放置游戏Mucho Taco很像，风格都是像素化的。不过相比于放置游戏，这个结合三消的游戏显然有更多可玩性。游戏是三消战斗与放置经营相结合的方式，玩家在冒险世界里通过版面上的三消战斗收藏材料，当材料收集足够之后就可以在小镇上开店。店铺并不需要玩家操作，按时长自动经营，玩家只要负责在经营结束之后及时收钱就行。店铺收入的营业额主要用于升级角色，角色升级的碎片在战斗中获得，角色升星则需要店铺经营过程中产生的素材。游戏通过“战斗—收集—经营”形成一个闭环，其中角色培养是核心。

游戏三消玩法特别之处在于，它并不允许玩家连续消除，而是要求在限定时间内完成所有移动。当时间用尽或版面上没有可移动的消除元素时回合结束。玩家队伍根据消除的情况发动攻击，消除的珠子对应同色人物。同一回合中每增加一次消除可以触发连击，可让我方的攻击乘上一个倍数，打出更多伤害。另外角色积累满能量之后还能够放出专属的特技，扭转战场局面。游戏这种“一次性消除”对玩家在策略性上的要求更高，玩起来别有一番乐趣。

如果把这款游戏拆开来看，你会发现这款“三消大陆”并没有原创什么，它只是基于成熟的三消游戏做一个自己的加减法而已。海外的这些游戏总能在数值养成上做出不同组合，带给我们不同的玩法体验。相比之下，面对如今海量的玩法系统，国产游戏也是抄，却总是抄得吃相难看。这其中的核心原因还是国产的游戏没有自己的核心，连核心都得抄别人的，自然游戏只能沦为山寨。如果游戏有自己的核心理念，有自己想传达的内容，而不仅仅是商品，那么即使抄一个玩法，我们也能看到玩法变成一种表达方式，我们能从玩法后面看到制作人的眼睛。可惜这样的国产游戏依然不多，让国人为自己的原创游戏摇旗呐喊的日子，看来依然还有点遥远。P



这是一个像素级别的魔性游戏



游戏除了三消关卡，还有店铺经营的元素



队伍搭配很重要，每种颜色都对应版面的同色元素



我们需要这样一个平台
写在TAPTAP恢复服务之际

文 | isblue

当大家看到这篇文章的时候，如果不出意外，手游平台TAPTAP（以下称TAP）应该已经恢复服务，向大家提供游戏下载了。当然，那些境外未过审游戏可能永远不会有下载了。TAP经历的三个月阵痛曾经让人担心，但事实证明，TAP已经羽翼初成，有了自己的抗风险能力。一个有氛围的游戏社区终于在险恶的运营环境里得以建立起来，这是万里长征第一步，也是未来手游市场最大的变数。

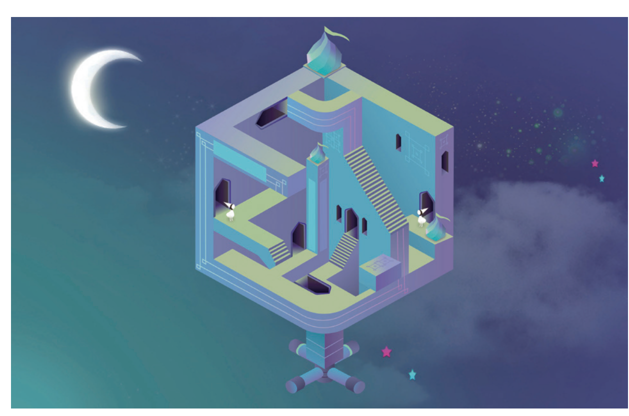
为什么TAP不会死?

早在今年2月底TAPTAP被整改的时候，就有人担心有公司会趁TAP被整改一举取而代之。但我的看法是它不会被取代，三个月的整改只会让人更想念它，TAP可以考虑在恢复业务时卖一波单机手游，我估计能够小赚一波。

之所以说TAP不会死，是因为它在国内手游产业链上占了一个位置，因为它被需要。现在的TAP与当年的盗版资源站定位完全不一样。当年盗版商是同时伤害厂商与伤害玩家的存在（如果你觉得盗版厂商没有伤害过你，回想一下你电脑中过多少次毒，没伤害我们的是汉化组而不是盗版商）。这样一条两边吸血的虫，不自己死掉也会被人捏死，它只可能在特定的时间环境下存在，不会是一门长久生意。

TAP的创始人们早就看清了这一点。可以说在每一个互联网灰色产品倒掉之前，都会有波人提前逃出来，逃过一劫之后开始新生事业，TAP就是如此。TAP创立之初走的就是支持正版的社区，既为玩家寻找好游戏，也为厂商寻找玩家，起到的正是十年前“媒体”的作用。它唯一的把柄就是提供了那些未审批国外游戏的下载，这些游戏为它初期积累用户提供了不少帮助，也为后来它被整改埋下了祸根。值得一说的是，即使是海外游戏的下载，TAP遵循的也是正版原则，不提供破解版与修改版游戏，这体现了它不伤害厂商的态度和决心。厂商最怕渠道平台“挟用户以令厂商”，遇到TAP这样愿意保护厂商利益的平台，自然是乐于合作的。

可以看到TAP在玩家与厂商两个方面都有明确定位。对玩家就是提供一个国内版Google Play，一个安卓版App Store，对厂商就是为厂商寻找到种子用户，让这些用户愿意为厂商试玩游戏。这两块服务组成TAP的核心价值，社区氛围一旦形成，这样一个同时服务于玩家和厂商的社区，就是一门长久的生意。所以我说TAP不会死，而且只会越来越硬气。今年上半年统计显示它的排名已经进入中国安卓渠道前10名，放眼榜单没有与之对标的产品出现。


TAP上线早期主要推荐经典单机手游

为什么传统渠道阻止不了TAP?

对TAP的崛起，一直以渠道为王的中国安卓市场当然视之为最大不可控因素。就像TAP创始人自己所说的："这个项目一旦开始，我们与传统渠道的关系就落入冰点。"可见这是一条没法回头的险路。那么，面对从零开始的TAP，向来强势的中国渠道为什么拿它毫无办法，只能眼睁睁看它崛起？其实这个问题的答案只有两个字：利益。传统厂商们舍不得既得利益。

以应用宝和"硬核联盟"为代表的传统渠道之所以有能力把竞争对手纷纷干掉，原因很简单：大家是高度同质化的。对于用户而言，同质化的渠道APP手机里只需要装一个就够了，有了应用宝大概就可以卸载360、百度、豌豆荚和91助手了，而有了手机自带的应用市场自然可以卸载应用宝。所以我们看到几年前百舸争流的安卓渠道市场这两年逐渐统一，这是必然的。大渠道可以利用资金优势逐渐把小渠道淘汰出局。

新生的TAP则不同，它走的不是渠道商业模式，不做买量生意，而是做内容和社区。它要做游戏圈的豆瓣，要用户UCG，在一开始就必然远离流量，这样用户才有心情生产内容。有了内容就有了用户画像，就能有目的去吸引厂商，尤其是需要测试游戏的厂商。这样TAP的社区循环就跑起来了。

而其他渠道则还走在倒腾流量赚钱的路上。它们不关心自己的流量用户到底是什么样子，只看到流量能卖多少钱，每天把钱挣了把KPI完成了就是优秀员工。尤其是应用宝这样自带流量入口的市场，每天自带巨大流量，在互联网流量就是钱，这么大的流量不去变现，无论是哪个应用市场的负责人都顶不住这样的压力。现在让他们放弃自己的流量生意，去做TAP那样的社区，不但在利益上他们无法割舍，而且在用户构成上他们也无从入手。

所以面对TAP的崛起，大渠道很难拦截。根据市场二八原理，TAP等于是从那20%开始着手，打的就是传统渠道的痛点，身为既得利益方的渠道只能眼睁睁看着别无他法。当然这也是好消息，差异化只要一直存在，TAP就不会倒，传统渠道则可以将TAP发现的好游戏引入，竞争的最终结果是更多好游戏被挖掘出来，玩家们玩到更多更丰富类型的游戏。这就是TAP的正能量，用产品和内容去改变业界生态，比那些"怒国产手游不争"的理论家不知道强到哪里去了。

为什么成功的是TAP不是别的公司项目?

那么剩下的问题是，既然TAP这个点子这么好，传统渠道拦不住，玩家厂商都需要，为什么TAP之前和之后没有人做这件事？为什么成功的偏偏是TAP？

关于这点我只能说，中国什么都缺就是不缺聪明人。安卓市场的痛点很多人早就看到了。事后诸葛亮的分析看上去轻松，事前要去做则是困难重重。事实上不是没有人走这条路，而是很多项目在你还不知道有那么个项目的时候就已经死掉了。

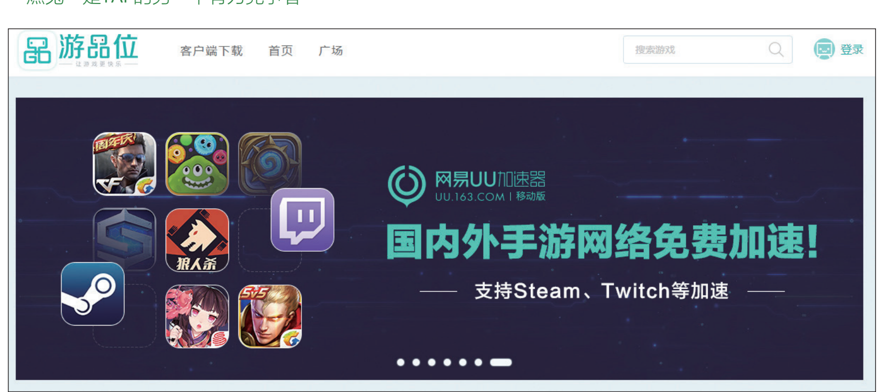
TAP这样的项目第一难的是启动，这样的项目在启动阶段是赚不到钱的。项目需要PC网站、APP还有用户社区，既需要资金也需要优秀团队，很多项目光是在这一阶段就熬不过来。假设项目成功融资，那么第二难的就是运营。做社区，用户运营为重中之重。TAP的运营团队显然是富有经验的。想想TAP是如何以最小成本打响自己的？它用自己的产品理念争取到游戏媒体圈内最大幅度的曝光报道，同时推出优秀的情怀手游产品，以产品带社区，用媒体代买量，收获了第一批种子用户。这些用户由于是通过游戏媒体而来，不但质量极高而且富有表达欲望，价值观相投，很快就把TAP的社区调性带动起来了。而TAP的竞争者们即使解决了资金问题，在产品运营上不能成



不知不觉，距离TAPTAP整改已经过去3个月



"燃兔"是TAP的另一个有力竞争者



网易"游品位"首页，推荐的都是网易自家的产品



心动网络的《仙境传说RO：守护永恒的爱》在TAP上得到力推

功的话，依然难以打开局面。

比如网易就有不止一个项目对标TAP，既有2016年上线的“游品味”又有今年4月开始力推的“网易UP”。网易的运营实力自然毋庸置疑，但这些项目怎么样？并没有成功。为什么没有成功？因为项目组不敢花钱。在互联网流量就是收益的公式下，任何花钱营销都要对应收益，但手游社区却是花钱看不到收益的项目。像“游品味”这样的项目，花钱营销就能把400元一套周杰伦的歌或是199元的网络课程卖出去吗？并不能。所以项目组不敢拿公司的钱营销，而公司的游戏更不会走“游品味”这种小项目的途径去宣发，结果就让这样的项目组沦为没人疼的孩子，只能在角落里凑合。

“游品味”本来是很有前途的，但没有“爸爸”支持的它最终沦为破解游戏下载工具，在“游品味”面前，只有网易是需要服务的厂商，其他厂商都是可以薅羊毛的对象。项目组这样的态度，可想而知还有什么厂商会去找它们合作。

游戏社区这个战场上当然不止网易，像燃兔、玩芽等项目都想走类似的道路。“网易UP”、腾讯Wegame、方块游戏、杉果游戏以及“叽咪叽咪”等项目则对标Steam，并且想把端游和手游整合到一起。也许这些项目在未来可能会孵化出第二个TAP，但至少从现在来看，它们短期内都难以达到或取代TAP在安卓市场的位置。

再看看今年上市的B站，它拥有最庞大的二次元用户社区。当B站开始代理二次元游戏时本来很有机会成为一个垂直渠道，甚至B站上市都是依靠大比例的游戏收入。但正是因为游戏要肩负B站巨大的收入KPI任务，导致B站不太可能成为一个垂直游戏平台。说白了B站是要拿流量换钱的，它已经提供给用户那么多免费的内容了，游戏是用来割韭菜的。所以它只想要已经被市场验证成功的产品，而不是去推高风险的新品。

所以我说，无论网易还是B站，这些利益相关的上市公司想孵化出TAP这样的项目很难，他们和传统渠道一样，面对可以直接变现的流量，实在舍不得放弃利益去做高风险的事。而对于TAP来说，一开始它并没有流量，它只有一条路可走。最终它趟过了湍急的混水，走出了一片天。

未来

随着TAP的成功，未来挑战它的项目只会多不会少，既有大厂对标也有小公司创业。摆在TAP面前的并非康庄大道而是更大的挑战。但我依然相信TAP是一个把宝押在未来的项目，它是中国手游市场的“未来时”，而不是“现在时”或是“过去时”，它面前的道路是光明的。

当然，未来的TAP将越来越不自由，它走到了聚光灯下就必须守规矩，它的流量渐渐变得值钱可以变现。当它成功后，它还能坚守初心为玩家寻找好游戏吗？每天只推荐一款游戏的首页如何照顾不同玩家的需要？

如果说曾经你打开TAP随便翻翻就能找到有趣的游戏，那么现在你会发现在TAP上有趣的游戏正在减少。你的感觉没有错。TAP终究只是一个平台，国内开发的游戏依然高度同质化，随着海外游戏的下载被封杀，无米下锅将是TAP面临的最大挑战。未来的TAP会不会走上扶持独立游戏开发的道路，帮助游戏审核发布，从渠道走向发行？这将是最值得我们期待的方向之一。

无论如何，我们都不希望TAP倒下，我们希望有更多类似TAP的社区可以站起来，不只是在手游领域，而是在各个游戏领域都有这样的社区站起来。国产游戏的未来还是得从玩游戏的人开始展现。P



腾讯三大工作室各推出一款“种田游戏”意欲何为?

文 | isblue

记得多年前网文刚刚兴起的时候，种田流就是大家喜闻乐见的流派，可见中国人都有一颗“种田兴国”的心。后来网页游戏技术渐渐成熟，种田流游戏也在各种论坛小火了一把。

网文里你是主角，一路开挂，各种光环加身，无论遇到多大的困难最后总能逢凶化吉，你唯一的敌人就是作者突然“太监”。游戏毕竟和网文不同，每一个加入游戏的玩家都致力于当主角，这下可惨烈了：和隔壁老王为一块田地争抢三天三夜，开闹钟，加定时，斗了个昏天黑地，结果在大联盟“路过”时被一波带走……这样的经历想必页游玩家都有。好在那时候网页游戏都是村长大战，没成气候，休闲玩玩不伤身。

随着技术越来越成熟，种田游戏这样的小众游戏领域也渐渐迎来了大玩家入场。种田游戏也不再叫种田游戏，而是被冠上更加洋气的名字SLG。SLG本



腾讯从代理《三国群英传》等知名单机IP开始入场

《七雄争霸》是腾讯的页游时代的老品牌，手游质量一般



《乱世王者》是腾讯首款自研“种田”类策略游戏



本作的美女“引导员”是貂蝉，也是玩家第一个“老婆”



这样的夏侯渊你认可吗？至少证明游戏没有抄日本光荣的人设

来是Simulation Game的简称，后在日系游戏成了专指回合制游戏的一个术语。到了手游时代，某些没文化的国内软文公司开始拿这个词包装种田页游，渐渐约定俗成。很多游戏缩写在手游时代都发生了异化，甚至缩写的意思与原文已经没有什么关系了。没文化的软文厂商很喜欢这些缩写，商业吹捧就是要搞别人看不懂的东西才显得高端，拿出来的游戏却是一通稀烂。

相比于那些寄生虫般的软文作坊，游戏公司们则务实得多。你和玩家说SLG谁懂？于是游戏公司走了一条更通俗易懂的群众路线，那就是在游戏标题里加上“龙”“王”“争霸”之类的词语，所见即所得一目了然，可以说是很有中国特色的“标题党”式发明创造了。

不得不说网易的标题《率土之滨》是一个异类，由于这个名字实在有点阳春白雪，所以它很好地将初中以下文化水平的人群排除在了游戏人群之外，导致这款游戏大量中年人活跃其中，运营两年依旧不倒，向市场充分展示了种田游戏长线运营的潜力与吸金能力。相比于网易，腾讯在这个游戏类型中则是后发入场者。先是代理了《三国群英传》《七雄争霸》等品牌，从2017年开始则亲自上阵，先后由天美工作室推出《乱世王者》，由光速工作室推出《真龙霸业》，由北极光工作室推出《我的王朝》。腾讯四大工作室群四分之三都拿出独立研发的种田游戏，可见腾讯在这个品类上投入的决心。

《乱世王者》

在腾讯自研的三款游戏里，天美出品的《乱世王者》是最早上线的，也是至今看来运营成绩最好的。截止写稿时，手Q已经开服到200区以上，这与它在iOS畅销榜上的靠前位置也相符。早起的天美有肉吃，它无疑获得了腾讯社交流量的第一批红利，取得了先机。

虽然TAPTAP上多有玩家嘲讽游戏抄袭《率土之滨》，但实事求是讲，《乱世王者》对《率土之滨》的借鉴并不多，游戏的设计更接近于《列王的纷争》（以下称COK）。COK早在2015年就已经上线海外，在数值体系上很成熟，腾讯复制一套玩法并不困难。当然，还有大量的本地化改造也是必不可少的。

游戏首先把背景从奇幻中世纪改为三国。相比于外国人喜欢的那些随机生成武将的设计，国人对三国名将认知更为普遍，更愿意为培养武将而花费时间精力。因此抽卡与武将培养就自然成为游戏的一条新的吸金线。

作为腾讯产品，游戏在美术上相比COK有很大的改善。建筑富丽堂皇，士兵孔武有力，尤其是三国武将，都是官方花大力气绘制，力争做到男帅女靓。游戏还为新手准备了一段全程语音的主线剧情。剧情由玩家遇到名臣王允开始，经过一番新手教学，王允将女儿貂蝉许配给玩家做妾（注意是妾不是妻）。然而未及享受新婚燕尔，新妾竟被董卓大军吕布掳走。玩家练兵勤政准备救出爱妾，身陷敌营的貂蝉则利用美色挑拨离间董卓吕布，里应外合终于成事……

看完这一段剧情的时候我有一种感觉：种田网文与种田游戏此刻合而为一，在精神上达到了和谐共鸣。对于新入坑的玩家，尤其是此前没有怎么接触过种田网游的玩家来说，网文风的新手引导是很有吸引力的，即使后面不再有像样剧情，他们也会在游戏中活跃很长一段时间，这时第二波运营有足够机会接盘，



《真龙霸业》是第二款上线的腾讯自研SLG，开局就是大金龙横飞天际

那就是公会。

《乱世王者》没有了COK“不同国籍玩家世界同服”的概念，为了加强玩家之间的对抗，必然要引入公会。《乱世王者》的公会系统已经实现“一键加入”，并且与腾讯系社交软件高度结合，一键加入QQ群，一键加好友等方式给了公会运营巨大空间，这是腾讯以外的游戏难以做到的。

在我体验游戏的第一天里，我就加入了一个公会的各类社交群中，有QQ群、微信群、直播房间、公会论坛等等。只要你愿意，你就可以和无数陌生人称兄道弟。只要你自己能够拉人进公会，公会甚至可以让你直接去新服组分会，负责管理新群。对于看过网文想“有所作为”的人来说，这样的“游戏体验”确实充满了诱惑力。即使你缺乏陌生人社交的动力，光是游戏安利给自己的朋友圈与QQ好友就足以让游戏达到自我传播的目的。

第二天我尝试退出了原来的公会，立即收到了数十条私信。其中既有老公会成员试图拉我回盟的信息，也有新公会的邀请，还有一些暧昧信息诸如“小哥哥迁城到XXXX坐标一起玩”之类的内容。事实上那时我的城池等级很低，而游戏开服已经好几天。连我这样的“准流失玩家”都不放过，可见种田游戏里的公会对人力资源的饥渴。

也许我们可以合理地想象公会有自己的一套工具用来拉新拉活，而种田游戏则是他们最方便开展工作的游戏类型。腾讯的游戏在社交上给公会拉新提供了各种便利，对公会的吸引力自然比非腾讯系的游戏强得多了。

《真龙霸业》

相比于《乱世王者》，由北极光工作室开发的《真龙霸业》直到2018年3月初才上线，在时间上已经失了先机。游戏iOS版本在上线之初冲榜到前十之后，下载量很快跌出前100，在畅销榜上排名也低于《乱世王者》，徘徊在50名左右。

《真龙霸业》将游戏由竖屏改为横屏，在战斗系统上下了更多工夫。加强武将系统，不但让武将有带兵的兵种区分，还加入了装备强化和技能解锁。内政上也加入了武将进驻建筑物获得加成的设计，让武将在内政外交的各方面都有用处。不过官方仅仅以这样的设计就称呼自己为“RPG策略游戏”还是不能让人信服。尤其游戏新手引导阶段的剧情就做得不如天美《乱世王者》。虽然也有全程语音，也有大乔美女做“接待员”，但剧情上没有了种田文那样的接地气，新手教程就是走了一个过场。官方只设计一些武将成长和官爵系统就说自己的游戏有RPG感，恐怕还有差距。

《真龙霸业》的优秀突出在美工上。游戏从界面到建筑各方面都追求精致，三国美女帅哥武将也都绘制出自己的风格。不得不承认，在美工方面腾讯各工作室已经有很好的管线流程，细节质量都属上乘。当然在这样的游戏里就不要追求诸如历史还原之类的设计了。像是后汉三国时期的历史建筑是不会出现的。游戏开场就一条大金龙盘踞在天，然后附体到男主角身上，皇宫建筑和城池士兵都是明清风格，武将尤其是女性武将更是穿成什么服饰的都有。这是一个高度商业化游戏，游戏的一切自然也只照顾最广大群体的需求，追求真实体验这些核心玩家的需求不在游戏考虑之列，追求画面直观、人物充满吸引力才是游戏重点关注的内容。

在优秀美工支持下，《真龙霸业》追求华丽的画面，当然这样做牺牲的就是进入游戏的读盘时间和手机的续航能力。无论

如何，北极光工作室把游戏外在的表现看作是自己的竞争力之一。

《我的王朝》

腾讯自研产品中最后上线的是这款由光速工作室开发的《我的王朝》，直到2018年4月底才正式上线。游戏iOS上线两周后就跌出免费榜前100，在畅销榜上的成绩也不如前面两款游戏。不知道是工作室立项晚了还是研发不够重视，由于游戏上市时间晚于腾讯其他两部作品，本作开局的数据显得有些不利。

光速工作室拥有研发同类页游的经验。《我的王朝》在背景世界观上试图摆脱三国背景，将故事线扩展到整个中国历史，这样就给了各类历史名将登场的机会。游戏背景设定为魔王入侵世界，玩家作为正义一方，自然要代表人类击败魔军，而击败魔军的第一步自然是要招兵买马力图发展。

游戏的引导剧情并不马虎，设置了曹操前来结拜却又叛逃的情节，充分调动了玩家的代入感。种田文里与其让刘备君子相投，不如让曹操小人相叛。种田主角多半是利己主义与无产者的结合体，游戏设置曹操这样的剧情，说明编剧策划对目标的玩家群体非常了解。

玩法系统上游戏已经距COK的体系越来越远，把养成的重心放在武将身上。兵种完全跟着武将走，兵营仅仅成了武将的＂血条＂。游戏的界面和人物的精致程度不如《真龙霸业》，但长处在于野怪、探险等系统都围绕武将而设计。三个游戏里当属《我的王朝》具有最强的养成感觉，自然相关的坑也就坑得更深。武将除了本身的升级升星之外还有装备系统以及最为可怕的宝石系统。指数化的宝石合成没有相当数量人民币的投入根本填不满坑。游戏在战斗上也变成战棋式武将对撞，武将的强弱直接决定战斗力。武将不能洗技能这点也不友好，玩家只能培养更多的武将应对战局。

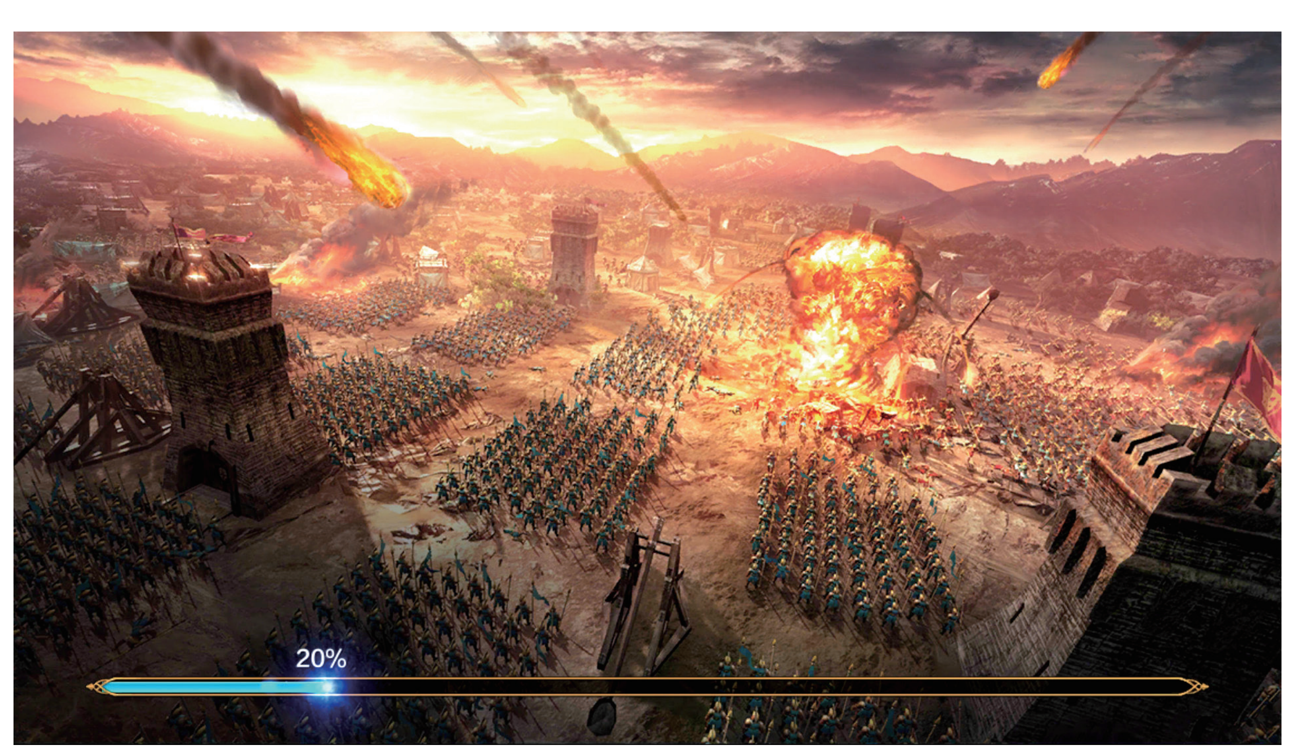
游戏注重武将养成，玩家不是依靠地图上的战略去取胜，而是可以做到一人之力战翻全服。在这点上《我的王朝》定位已经很明显，游戏现在刚开服，数值的吸血性还没有体现出来。入坑一时爽，出坑时可就没那么容易了。

三龙争霸：焦虑的并非腾讯

介绍完游戏，让我们讨论一下腾讯为什么要推出三款颇为雷同的游戏？稍微了解一点腾讯工作室群结构就会知道，腾讯现在四大工作室群，独立运作，自负盈亏。他们的游戏开发项目也



什么，荆轲是男的？



这样的游戏图片，看看就好，可别当真

是独立决策。面对热门品类各工作室常常争得头破血流。比如此前《王者荣耀》之于《全民超神》，最近的《绝地求生》双生子等等。对腾讯来说，这种内部竞争让它的游戏生态更健康。

种田游戏由于类型小众，并没有被腾讯核心工作室排上日程。直到网易的《率土之滨》取得成绩，腾讯各工作室才开始重视起来。从采访报道的信息来看，上述三款游戏的立项都在一年以上，正好是《率土之滨》风生水起之时。这类游戏的系统已经很成熟，从立项到上市时间周期差不了太多，三款产品上市窗口会撞车也就不足为奇了。不过说它们抄袭《率土之滨》倒是没道理的。各工作室正因为是看到《率土之滨》的成功才立项开发，作为潜在竞争对手，它们都有意识地避开《率土之滨》的设计模式。《率土之滨》虽然也是非常商业化的产品（技能训练这个坑就很深），但整个游戏还透着一些Geek的气息。比如武将与史实的些许映照等设定让游戏显得更为硬气。腾讯各工作室正是看到这一点，决定走不同路线，将自己产品定位于更大众的玩家，然后用美工、渠道和运营打击网易。这种方式腾讯屡试不爽，这次他们同样有信心。

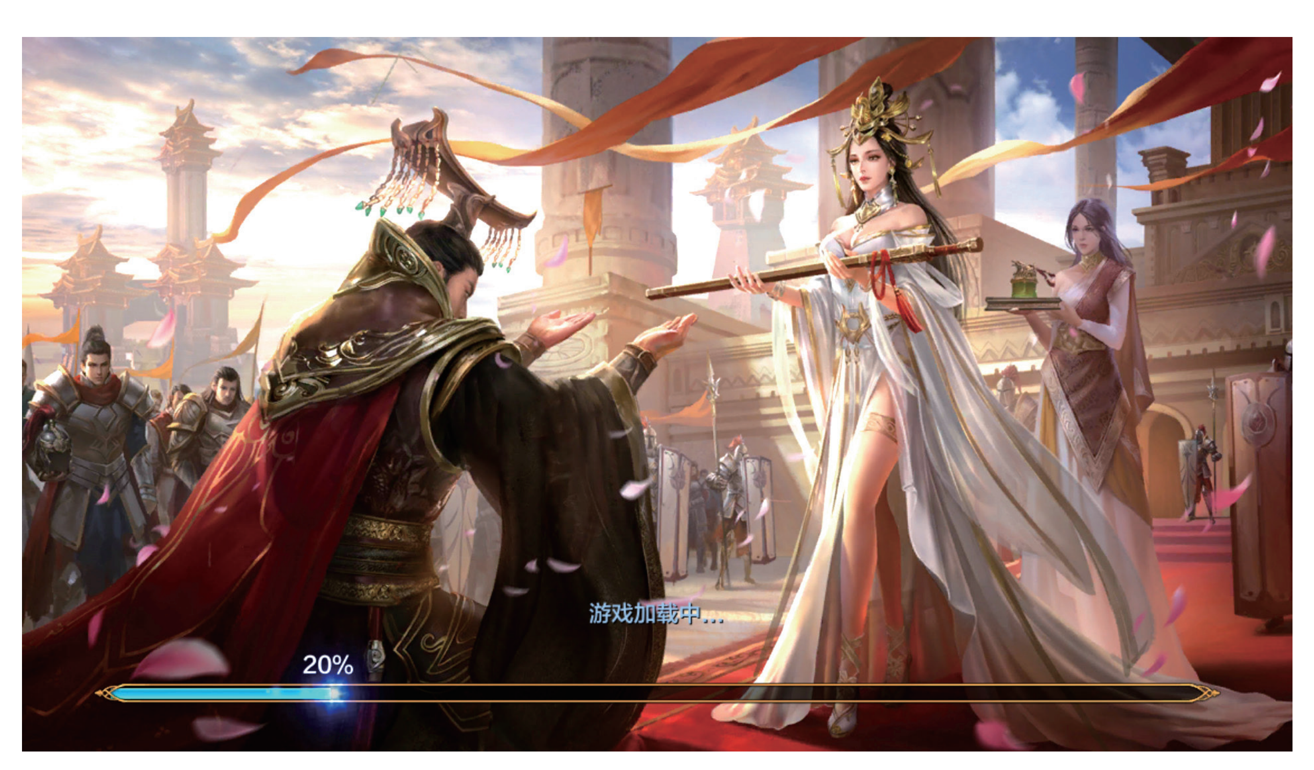
腾讯游戏的这种面向大众的倾向无处不在。比如土豪气满满的金龙满屏飞，建筑人物完全脱离历史，怎么漂亮怎么来。满屏的活动福利，每次进游戏都可以在邮箱里领取许多奖励，各种日常任务、签到福利等。手Q和微信游戏中心对游戏的支持也不遗余力。各种活动与礼包准备周全。你在游戏里做完一圈任务可以继续在手Q游戏中心再领一波福利，无时无刻都给你“薅羊毛”的快感。

此外这些游戏都搭配了腾讯标配的“语音主播”。每天从早到晚，主播会在游戏公共频道上主持，解答玩家问题，与玩家互动。主播大多是声音甜美的小姐姐，每一个小时轮换一位，人气比较高的可能每天会有两次主持机会。玩家在游戏中可以刷到各种道具，用以赠送给女主播，当然土豪可以直接刷现金礼物。腾讯的这种主播运营早在端游时代就开始了。那时还有男主播讲讲段子，到手游时代全部变成女声主播了。主播已经变成腾讯运营的一个组成部分，像种田游戏这种相对慢节奏的游戏加入主播有利于留住玩家。

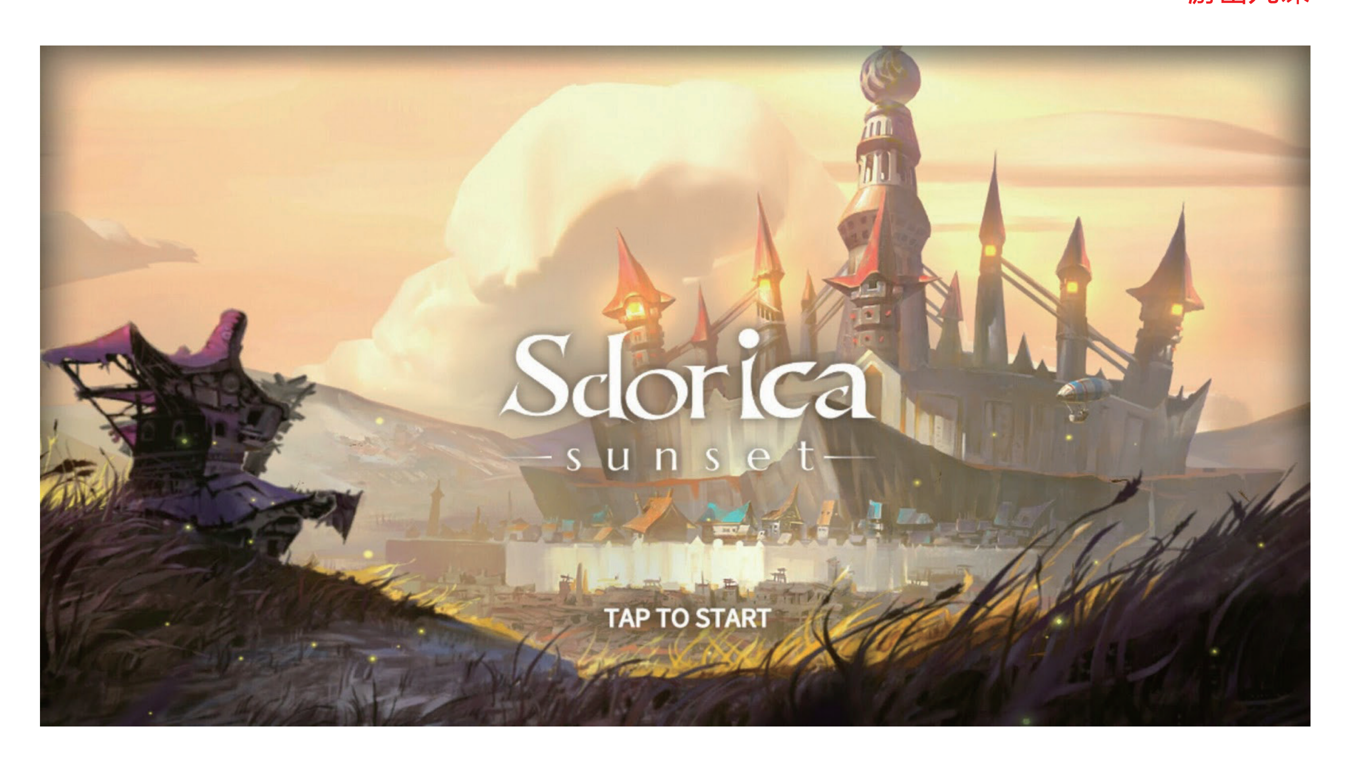
当然腾讯还想在语音主播的基础上更进一步。在主播之外力推“企鹅电竞”平台，有专属视频主播直播游戏赛程。她们与公告配合形成一套高度粘性的运营系统，尤其对于没有太多网游经验的新玩家，很可能一二年的时间都投入到这样的游戏里了。

腾讯拥有自家流量，要捧活游戏并不难。种田游戏系统成熟，开发成本不高，风险不大，可长期稳定运营。估计是被几大工作室当作“自动提款机”和“长期饭票”来定位的。做这类游戏不为名气，就是做一只现金牛赚钱。不过各家没有料到的是游戏居然在上市窗口期撞车。结果竞争不是来自外部，而是来自内部。

由于开发流程、用户定位和运营套路都如出一辙，三款游戏在内容上高度重复。在腾讯这个大厂流水线上压出来的游戏，本身就自带三分相似。这三款游戏就更惨了，简直成了三胞胎。而这个三胞胎面对相同的入口相同的用户，只能展开白刃战抢用户。现在暂时由最先推向市场的《乱世王者》保持优势，但其他两款游戏紧跟在后面，依然还有机会。谁能笑到最后，就是一场精细化运营之战。不过那就是另外一个故事了。P



女王赐天子剑？你以为你是SABER？在这些游戏里追求历史我们就输了



《万象物语》你能在屏幕上找到日式掌机RPG的感觉

文 | sunset

纯粹的少年冒险在奔放的手游时代是否已经不复存在？也许《万象物语》能够让我们找回一点纯真的感觉。

《万象物语》（英文名Sdorica sunset）是由中国台湾地区Rayark（雷亚科技）开发，由四川龙渊网络在大陆地区发行的游戏。游戏的繁体中文版在2017年就已经开始公测，同时也推出了日文版和英文版。它曾经在TAPTAP短暂上线一段时间。不过今年初由于TAPTAP违反国家规定提供未备案游戏的下载服务，非简体中文版本的游戏只能从平台上下架。直到今年4月正式代理的简体中文版上线，大多数玩家才得以体验这款游戏。

雷亚开发的手游一直都有不错的口碑，其中尤以音乐游戏见长，比如Cytus系列（国内译为《音乐世界》），以细腻的叙事与意境营造而享有很高的口碑。能够在浮躁的环境中保持自我个性并不是那么容易的，尤其是在游戏获得商业成功之后依然保持本心这一点，实属不易。

这次他们带来的《万象物语》，虽然不是音乐游戏，却依然带有强烈的个性风格——不是奔放热烈，而是克制内敛的，内敛到不由让玩者回想起青葱的少年时代。

秀外慧中

游戏的背景如果用成人眼光去看可能显得中二。简单概括起来，这是一个由上帝创造了永生的“伊甸园”。上帝让众生按自己的安排生存，但众生反抗这种安排，以放弃永生的代价换取了自由，从此生命遵循着生老病死的规律，世界处在循环之中。而游戏的故事就发生在这样一个多种族共存的世界之中。

游戏镜头对准的，正是这样一个世界之中的生命。镜头下的角色们都非常年轻，这其中有刚刚脱离叔叔监护的太阳王国公主，有刚刚长出肌肉天地不惧的兽人，有热爱森林和自然的护林人，也有冒失又自大的魔法学院见习生……种种的人物像新生的嫩芽，在这个世界里渐渐地舒展开自己的枝叶，吸收阳光承受风雨，而彼此间由于情义而生长的羁绊将他们联系在一起。他们注定要一起面对世界的命运。

这样的幻想故事展开并不新鲜，我们在记忆里能抓出一大把，但游戏与小说的不同之处就在于它可以用游戏的手法来叙事。游戏不是用纯白的文字讲故事，而是调动玩家所有的五感去感受这个世界。《万象物语》的亮点就在于塑造世界，世界的真实性体现在各种细节之处。比如不同种族生活在不同的地区，种族的性格与地区环境息息相关。游戏在大地图上就有这样的体现，让我们在打开游戏时有足够的代入感，相信世界的真实性。

游戏在一开始就设定“你（玩家）”是一个观察者。通过收集记忆碎片来回想这个世界曾经发生过的事。所以在游戏开

始，我们一头雾水，许多信息都是片段式的，并不能让我们一眼看透，而游戏的界面与可玩内容也与这种信息也不能充分结合。虽然这款游戏也有角色收集与养成，也有日常活动与素材收集，但游戏非常克制地不把这些内容主动展现出来，而是内敛地将它们深藏在剧情之中。等我们渐渐熟悉游戏的世界，了解其中的人物之后，游戏各类系统才会逐渐展开到我们眼前。

游戏的这种气质与主流的国产游戏完全不同。如果说主流国产游戏就像红灯区的营业人员，对每一个过路客人都露出营业微笑亲切近人却毫无特色，那么《万象物语》就像一位独自的卖花少女，努力地遮住自己的俏颜，只希望你靠近她是被她手的铃兰所吸引。也许正是在这样的世界中我们可以忘记成年人的身份，相信故事中那些十几岁的年轻人之间嬉笑怒骂的日常。

策略战斗

游戏的战斗系统同样难以归类。说是三消，只有2X7格的盘面并没有太多三消策略需要考虑。反而是前后排人物搭配与人物技能才是游戏重点。一定要作对比的话，本作大约是一个两倍复杂的《克鲁赛德战记》。雷亚并没有在数值养成的道路上走太远。在《万象物语》的世界里，并没有地方可以练级刷经验。如果按正常的剧情进度，玩家很快就会由于等级跟不上而无法继续推进故事。再加上剧情对特定角色有上场限制，这更加考验玩家对游戏战斗系统的熟悉程度。想以传统国产游戏那样用高星级的卡片“一键组队”无脑冲杀就过关，在《万象物语》的世界里是不可能的。即使你的角色等级高于敌人，如果不根据敌人的特点而搭配队伍，依然难得过关。

本作的队伍分成前中后三个位置，可以上场三名队员。同时还可以安排一个“辅官”用以支援（加入公会之后还可以再追加一名公会“辅官”）。游戏角色拥有血量与护盾两种属性。同时每个角色还带有三个技能，分别对应三消表盘上消除1个、2个与4个色块时的技能。从本质上说，游戏是以三消为基本盘的回合制策略游戏。雷亚在剧情模式中就以角色之口告诉我们，在本作中想要通关不能靠蛮力，而是要根据对手有意识地搭配队伍。

游戏在战斗系统上同样体现着它的内敛。在这里没有火爆的战斗，而是需要玩家停下来好好去了解角色特性和他们的技能，然后根据战场情况调整战法。游戏没有设置体力系统，日常任务更多考验玩家的策略，而不是刷刷刷。一张18元的月卡或许是不错的选择，可以每天领取升级经验，让玩家以更好的节奏通关主线剧情，就当作是以月卡订阅一个故事来看也不是坏事。当然如果游戏能够出一个买断的版本也许更好，那样的体验就完全接近一款掌机RPG了。

总有人说现在是手游当道的时代，大家一天天都没有游戏可玩了。其实手游当道并不可怕，手游之中依然可以出现像《万象物语》这样的作品。手游的火爆自然说明有一大把人对那些游戏是有需求的。但如果厂商们只看到那些方便挣钱的需求而拼命量产同质化的游戏，力图把所有玩家的口味都统一，这就是一种倒退了。现在某些大厂的独立游戏，往往是给制作者练手和赚取名望的工具。真正的好游戏，不只是艺术性，也会有可玩性和商业价值。希望又好玩又挣钱的游戏越来越多，这才是一个市场走向健康的方向。当年主机游戏和掌机游戏就是靠那些经典游戏支撑起来的，未来的手游也需要有优秀游戏来支撑。像《万象物语》这样的游戏，希望未来能够越来越多。P



游戏中每个人物都有自己独特的个性

从天才少年到顶尖中单 Maybe与LGD起伏的三年

文丨Rockking

LGD是任何一个《DOTA2》粉丝都不会陌生的队伍，即使被称为DOTA常青树也绝不为过。这支队伍曾在远古时期为我们带来过“爹妈大战”的饕餮盛宴，也在不久前捧杯震中杯以及MDL Major。以前“爹妈大战”时著名中单伍声2009交换接力棒则是给到了路垚Maybe的手中。

Maybe是一个自出道时就顶着无数光环的天才少年，曾以16岁的年龄在当时最火的11对战平台冲到了天梯第一人，也因此结识当时同样在11对战平台的路人王Pis。Pis对于Dota的理解以及对于操作的把控绝对是顶尖的，于是两个天才毫不意外的惺惺相惜组成了一支战队——Greed。

由于当时的大环境下大部分职业战队将训练的重点全部转向了DOTA2，同时Pis加Maybe的组合太过于耀眼。Greed战队一时间有点难觅对手，CPL、WGT、DCG均获得冠军，Maybe也渐渐的由路人王开始向蜕变成为一个合格的中单Solo。



路人王Maybe高中时代

2014年春节，传出Maybe即将加入职业战队开始征战DOTA2，所有人都开始猜测Maybe何去何从。最终，Maybe选择了常青树LGD俱乐部。

可能是职业道路和路人打天梯不太一样，Maybe加入LGD一个月之后就被调整到了CDEC——一个以Maybe为中心的青训队。这个决定无可厚非，一方面是当时的Maybe刚刚从路人转向职业，无论是版本节奏还是中路打法与路人还是有太多太多的不一样，Maybe无法在短时间内有大的突破，而LGD即将要对Ti4发起冲击。另一方面来看，Maybe是天赋异禀也是骄傲的，如果一直将他放在一个时时刻刻要求零失误的高强度环境中，一旦稍有不适，那么无数的质疑声会让这个尚且稚嫩的天才少年自信一点点褪去，这也不利于Maybe的成长。

Maybe以队长的身份来到了CDEC，其他的队友对于Maybe来说亦不陌生。既有自己曾经90016的队友，也有在CDEC联赛上大放异彩的路人王。虽然Ti4的预选赛CDEC最终仅仅止步四强，但Maybe确确实实开始了一步一个脚印的成长，开始由一个打法凶狠的打手转变成飘逸又不失稳健

能够一步步将优势转化成为胜势的出色选手。

2015年年初的转会“大地震”中，Sylar、MMY、Yao选择加入LGD，出走Newbee多时的Xiao8也高调宣布回归。在CDEC磨砺一整年的Maybe重新回归梦开始的地方，而Yao则是将中路这个贯穿全场的位置交给了这个天才少年，自己转为三号位。

Ti5小组赛的揭幕战就是一场分量十足的较量——LGD对阵C9。对于LGD来说这既是新阵容的揭幕战，也是Maybe第一次站上大赛的舞台，拿下比赛对于每一个人来说势必会是一个强心剂。同样对手C9也是需要一场酣畅淋漓的胜利，彼时C9所展现出来的实力也是一直都处于顶尖的水平，况且这是Ti的揭幕战肯定会引来很多爱好者的关注。

这场比赛中Maybe的发挥十分亮眼，无论是团战的切入时机还是逆风时候寻求突破口的能力。Maybe既没有新人面对大赛时候的紧张亦没有逆风时一崩到底，又在团队处于绝境之时能够破釜沉舟果断选择做出圣剑来放手一搏。小组赛的揭幕战，一场精彩的翻盘盛宴让大家看到这支LGD的韧性与实力，也让大家看见中国新一代选手的不俗实力，能够击败当时大火的C9，对于LGD来说无疑是一曲高昂的战歌，让大家的士气纷纷高昂了起来。

之后的比赛中，LGD最终止步于第三名，输给了自己的同门师兄弟CDEC落入败者组，又被最后的冠军EG击败。对于一个第一次参加大赛的新人来说，第三名算是一个很不错的成绩，但在DOTA2来说，向来是除了冠军其他的都是不被认可的。这次邀请赛上Maybe的发挥，让大家都认可了这个年纪不大但天赋极高的少年，汇聚了不少人的希望。

但Ti之后LGD的状态并没有很好，家门口的G联赛拿到了冠军，之后就一直处于一个低迷的状态，在WCA上让二追三Alliance仅仅收获第二。

转眼到了上海Major，那个令无数人黯然神伤的比赛，国内战队无一例外均表现十分低迷，在之后的转会大地震中，Maybe选择了自己的老队友、当年被评为年度第一C位的霸气，二人再次并肩征战。很多人都在质疑Maybe当时的选择，冷静想想Maybe的选择是没有任何问题的。一来霸气是自己合作搭档了近一年的老队友，自己十分熟悉他的打法风格以及节奏，二来Maybe当时自己的打法是很吃资源的二号位，而霸气则是偏向打架带动节奏的一号位，无论是团队资源还是比赛节奏来看，两个人都是十分契合的，并且Xiao8也选择了再度回归。

当时的这支LGD还是给了人们无限的希望，TS联赛上虽止步季军但所展现出来的实力还是得到了很多人的认可，并且这支LGD受到了Ti的直邀名额。Maybe、霸气正值状态的良好时期，而xiao8的回归更是大家的一颗定心丸，绝活哥玄月也算是一个隐藏的底牌，而MMY更是一个稳定可以信赖的五号位，这个阵容的配置怎么看都可以说是豪华。可是2016年的签证问题阻碍了LGD的步伐，玄月的签证一直拒签，使得LGD



Ti5时期的LGD



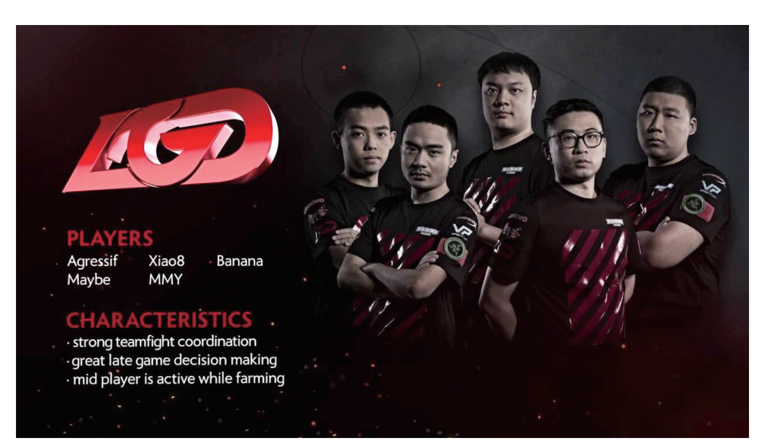
Ti5时期CDEC



上海major

最后只能让教练香蕉替补玄月上阵，一个不完整的阵容导致自己的全部力气不能完全发挥。

当然除了签证被Gank之外，当时LGD自身存在的问题也确实不小，霸气在虚幻的状态时总是很难有自己的声音，而玄月除了自己擅长的凤凰之外其他英雄则是不够抢眼，xiao8的BP一向都是“重剑无锋，大巧无工”。虽然一个“稳”字当头，但关键时刻缺少剑走偏锋的果决还是一个无法逃避的弊端。



Ti6时期LGD


AME


Ti7时期LGD

Ti6之后的LGD的一号位换了一位新人AME，这个选手入队之初不少人为Maybe以及LGD捏了一把汗。众所周知，Maybe的打法并不是一个传统的节奏型中单，更多时候Maybe会吃资源来刷出更多装备，而AME亦是一个吃资源偏刷型的选手，这让团队资源在分配时就会产生不小的问题。其次，当己方的两个核心位置都需要吃资源的时候，那队伍的节奏就是一个很大的问题，毕竟敌人是不可能放任LGD一直刷钱。

于是漫长而又艰难的磨合期开始了，由于LGD双核心位需要发育的境况，使得自己一方的节奏缓慢，经常别人都站在自己的高地上了，双大哥才堪堪出到自己的关键装，于是LGD常被人戏称为“来高地”战队。而在双大哥需要刷钱的时候，则需要自己的3、4、5号位站出来去打架以及带动节奏，于是被大家嘲笑称为三熊弟战术。在此期间，LGD也做出了多种调整以及尝试方法，Maybe也开始渐渐的从一个发育型中单慢慢转变成为一个节奏型二号位来适应自己目前的团队节奏。在此期间，LGD的人员调整一直没有停止，Jixing、XZ都曾有出任过三号位来参与到队内的磨合当中，不过最后的结果都不尽如人意，而且Maybe自己的打法也开始变得摇摆不定，甚至有一种遮住ID只看打法都认不出来这人是谁的错觉。

直到2017年的3月，节奏魔王Eleven顶替XZ加入LGD，队伍开始焕发出一丝新的活力，Eleven的打法一向是骑脸，并且能够主动的去寻找节奏，这对于当时的LGD来说是十分关键的。而且此时Maybe的转型已经尝试了许久，从当初那个典型的发育型二号位变成能够根据团队的阵容来选择自己打法的灵活选手。也许是自己的一腔热血久久未能有一个好的证明，也许是时刻提醒自己砥砺前行，Maybe将自己的ID改成了Somnus、M，那个曾经在11对战平台让敌人闻风胆寒，那个曾经一腔热血“没有自信打什么职业”的少年最初进入人们视野中的名号。

2017年的LGD在小组赛素有一日王朝的称号，像是中了魔咒一般，第一天总是所向披靡见谁杀谁的LGD到了第二天、第三天就开始渐渐衰弱，自己状态越打越差。最后，2017年的Ti舞台上，虽LGD不敌最终的冠军Liquid败下阵来收获殿军，但能看到此时的LGD已经走出低迷期。值得一提的是LGD的双核互换确实在不少时候能让他们面对强敌时，阵容更加灵活，Maybe与AME超凡的个人能力让他们既能作为一个伪核来快速参加团战中，又能在队伍需要时候开启完美个人节

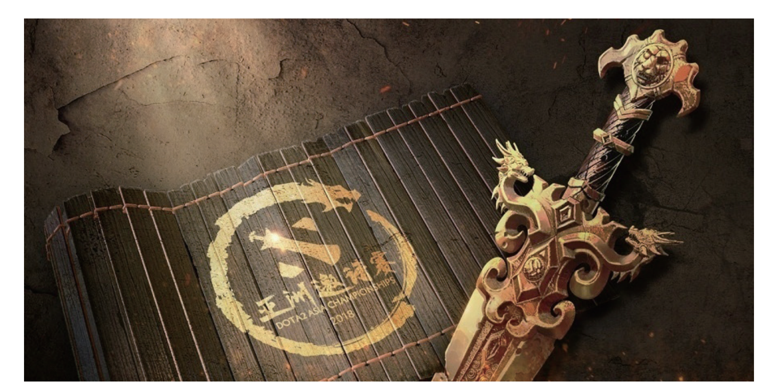
奏，去把自己刷成一个怪物来保证团队胜利。而且老十一的加入，让整个队伍的节奏都有了一个明显的改观，Maybe玩一些游走位、打架核的时候有了老十一的接应也更加的顺风顺水。

Ti结束之后，租借至LGD的老十一合同到期，与此同时FY转会至LGD，FY在四号位上的造诣可以说是巅峰。不过此时的LGD亟待解决的是缺一个三号位这个问题，为了适应团队需求，FY转到了三号位与队伍一起进行磨合。磨合的结果差强人意，熟悉四号位的天才少年在三号位的表现不够稳定，有些时刻一个精彩的控场大招让全场欢呼〝Fygod〞，有些时刻却会发挥失常被观众打趣道〝Fydog〞。不少人打趣道：FY的技能就像薛定谔的猫一样，在出手之前没有人知道他会是GOD还是DOG，就连FY自己一度都将自己的ID改成〝godog〞来自嘲。好在，不久后LGD从Max战队挖来chalice，解放了FY回归自己擅长的四号位，这下FY立刻如鱼得水，在自己熟悉的位置开始了表演。

2018年4月的DAC再次在上海东方体育馆燃起战火，世界强队悉数到场，早春尚显阴冷的天气却挡不住燃起的熊熊战火，然而中国队的状态似乎也被这阴冷的气息所影响。小组赛战况惨烈，KG早早出局，除LGD小组赛发挥亮眼拿到7分积分外，VG、Newbee、VG.J以及IG的发挥均不容乐观，一时间不禁让人想起2016年上海Major的那次惨败。突围赛上，除了VG提起一口气将三幻神之一的秘密战队淘汰掉，VG.J、Newbee、还有IG纷纷落败。随着赛程的进行，LGD的状态也一点点起来了，EG、Liquid、VP纷纷都被斩于马下。Maybe时而选出小小、龙骑来带队打架拉扯空间，时而飞机、一刀流船长用自己的发育来为团队奠定胜利的基石。曾经的中国Dota第一人黄翔Longdd就说：原来有段时间觉得Maybe的对线能力很强但是中期节奏一般，有段时间又觉得Maybe中期节奏不错但个人能力又有点欠缺，现在的Maybe真的是节奏又好能力又强。

最终LGD在决赛时，虽然遗憾被Mineski 3:2击败，也许是像357所说的长时间的鏖战让队员们的体力有些透支，也许是三号位与五号位的新人仍需努力，又或者是自己团队的套路太少，总之输了就是输了。当看见Maybe选出影魔、AME选出巨魔战将的时候，就已经能看出LGD已经在剑走偏锋了，Maybe的影魔与AME的巨魔均是自己的路人绝活英雄，是这两个英雄不是版本的热门英雄，选出这两个英雄时并没有搭配什么体系，完全是靠个人能力来想方设法取胜。不过，最终的结果证明，路人的打法还是不能跟上比赛的节奏，剑走偏锋的尝试并没能取得成效而是遗憾抱负。


PSG.LGD阵容


dac亚洲要邀请赛

不过，好在老天并没有让Maybe与LGD等多久，震中杯小组赛LGD再次遇上Mineski，这一次LGD有备而来，拉满三局的结果变成了成功复仇，不过这才是刚刚开始。小组赛结束，淘汰赛开启，小组积分第二的LGD要面对的对手则是东道主VP战队。面对来势汹涌的VP战队，很多队伍是选择以柔克刚借力打力，用带线、牵制等方法拖过VP强势期迎来自己的强势期将其击败，而LGD则是不躲不闪，你要战我便战，随着Maybe的一刀流船长的三杀，LGD再一次将VP战队击败，主客场交换之后LGD这段时间内的成长与成熟相信大家是有目共睹的。

击败了东道主VP战队后，LGD要面对的则是Liquid，Ti7冠军与三幻神的名头不必再次强调，并且前两届的震中杯冠军均由Liquid所包揽。不过有趣的是，小组赛上，Liquid将LGD击败，但淘汰赛则是由LGD将Liquid打入败者组，总决赛的再次相逢要为最后的战争划上一个句号了。也是这场比赛，成就了一个传奇C位——AME，自己所有队友已经全部倒下，对方只有一个发条技师被击杀，双大哥带双酱油站在自己高地上拆塔之时，AME复制飞机开启高射火炮，波浪形态杀入敌军腹地瞬间秒开黑黄帐金光璀璨，仅仅7秒，以一人之力击杀敌方四员大将打出3800元续写了LGD前身FTD的7分钟3800的神话。

不过，对手Liquid也不是一支一崩到底的队伍，虽然第一局失败而告终，但第二局的他们为自己的Mircale选出了他最擅长的英雄——卡尔，前期由Maybe操刀的风行者主升风步四处收割，打的Liquid战队溃不成军。但20分钟打掉Roshan后卡尔身背不朽盾与队友一起深入LGD圣坛处，配合队友的卡位以及输出，Miracle再一次用自己惊艳的操作与走位向所有人诠释了什么叫做卡尔王！五杀暴走！自此所有的故事尘埃落定，Liquid成功拿下了第二局的胜利。

第三局，所有人以为LGD不会再放Liquid的绝活卡尔之时，LGD表示打的就是你最精锐的体系，毅然决然再次放Mircale拿到自己的绝活祈求者，

Maybe在这一局也是受到了对手的重视，天怒挂机在中路保Mircale肥而且白牛时不时也会横冲直撞来照顾一下Maybe。好在虽然Maybe的经济受到对面的压制，但再难腾出人手的Liquid让AME的猴子开始了自己的无解肥之旅。36分钟，Liquid战队小狗、天怒、白牛三人纷纷买活守卫不朽之守护，而又是Mircale的卡尔，再一次利用Roshan特殊的地形，陨石加超震声波一套技能砸下LGD立刻溃不成军，纵使AME立刻选择买活奔赴战场，也只带走了能够买活的卡尔，再度买活的卡尔与队友一起杀掉Roshan为小狗带上了不朽之守护。之后毫无疑问的推掉了LGD的中路高地，这还不算完，眼看AME的猴子还在读秒，Liquid众人又转攻LGD的下路高地，然而就在Liquid卡着时间拆迁下路兵营后，发条一个先手勾上末日吸引众人火力，就在这时兽王跳刀找到躲在后排的卡尔，随后推推破林肯、大招将其定住，召唤死灵书将卡尔杀死。随后小狗拼死兽王交盾，兽王立刻选择买活，重生的小狗开启狂暴后TP，眼看束手无策之时兽王竟然恰好召出巨魔，一道网断了小狗逃之夭夭的最后希望。眼看Liquid双大哥无法买活，拆掉了高地塔的LGD众人选择直接扑向了世界之树，Liquid三个酱油亡命冲锋杀死了AME的猴子，但却再也无力去抵挡住LGD的拆迁步伐。

最后一局，Liquid仿佛已经乱了章法，一鼓作气，再而衰，三而竭，虽然前中期的他们看起来还是那么不可一世难以战胜，但随着时间渐渐的流逝队员们手上的失误也渐渐多了起来。最终34分半，LGD已经领先了2.3万的经济优势，最终无力抵抗的Liquid只得无奈敲出GG，成就了LGD的冠军与Maybe昌平野人的称号。

战场热血冲云霄，少年气焰比天高，LGD终结了CN征战多年却无一Major冠军的历史。Maybe在赛后发了一张自己曾经与90016的战友们的合照，想必这也是Maybe终于用成绩来证明了自己的庆祝，似乎自己又回到了那个称霸天梯自信满满的Somnus、M。也是，从第一次听到Maybe的名号已经过去四年了，Maybe终于用一个极具分量的冠军证明了自己的实力，四年来Maybe手持剑、战沧海、征战之心重未改，终于有了一个满意的成绩。

震中杯的胜利并不是结尾，而预示着LGD的序幕刚刚拉开，昌平野人在刚刚过去的那个甜蜜的5.20与UZI一起为中国的电竞再次带上王冠。接下来的SuperMajor虽然LGD止步第三，不过大家更情愿相信这是LGD为了磨合更多的阵容而故意选出卡尔，毕竟赛后Maybe的微博自嘲的意味远远大过懊恼。退一步来说，状态起伏、版本更迭、打法变化都是十分正常的，大家记忆中曾有一支少年能够手持三尺青锋，一骑绝尘、鲜衣怒马的背负起万众的期望，在异国他乡一扫往日阴霾捍卫荣耀就够了，何况Maybe早就说过“没有信心打什么职业呢？”。

8月Ti，象征着最高荣耀的较量，期待LGD与中国其他战队奋发努力，再让CN大魔王君临天下，赢了一起狂，输了一起扛，希望最后能够把那块象征着实力与荣耀的冠军盾带回祖国。P



震中杯现场图



祈求者卡尔



考古毁一生

文 | 淡啤酒

"工程穷三代，考古毁一生啊。"

从诺莫瑞根回来的路上，贝鲁坎一直嘟囔着这么一句话，月光下泛着清冷光辉的雪花如一直冲自己眨眼的顽童，内心的烦躁使得他脸红似铁炉堡的铁水。贝鲁坎揪了一下灰布长袍的领子，好让自己的呼吸更顺畅一些，他脑海中还在回想着刚才诺莫瑞根轮轴学院新校区落成典礼上大工程师菲力奥斯的演讲。那个红胡子的工程师有着跟自己一样聪慧的头脑，甚至在有些方面有过之而无不及。贝鲁坎在远赴奥达曼废墟考古时，与经过此地的菲力奥斯曾有过一次详谈，不过也仅仅限于学术领域，黑铁矮人细密到家的严谨与侏儒天马行空的活跃思维碰撞在一起激荡的灵感火花让两人都受益匪浅，也就是在那次会面之后，贝鲁坎勘探出火拳领主的火枪，进而填补了黑铁矮人族世系的一项空白，至于菲力奥斯，则是将学到的一丁点儿严谨用到了他那什么什么净水机上，结果使他成为了侏儒一族的首富！

而这恰恰是让贝鲁坎感到难以接受的。为什么同样的学术研究，别人发明一项笨重的机械设备便可以风靡全球，自己藏身坟墓多年勉强挖出一两块化石却只能换来几丝赞许的目光？并不是自己沉迷于金钱，也并不是自己太看重名望，如果自己是这样的人，当初就不会学习这晦涩的考古学！贝鲁坎红色的眼睛眨巴了几下，狠狠吐出一口痰。小时候接受考古学培训时，导师曾当着所有学生的面说了一句"工程穷三代，考古毁一生"，意思是这两个专业耗费精力、时间和金钱甚多，但所得甚少，学成之后只能一身清贫，不能像采矿、剥皮一样成为赚钱的工具。自己也是怀着高尚的目的接受了导师递给自己的勘测三脚架和望远镜，因为黑铁全族鼓励他学习考古学，老国王曾说，致力于考古学研究，就是对黑铁矮人全族最大的功绩。从目前来看，学工程的不仅没有穷三代，估计以后三代都会因此受益，学考古的，倒是极有可能自毁一生。贝鲁坎嘴里边依旧是嘟嘟囔囔的，内心的烦闷可想而知。

按理说，受邀参加侏儒一族的典礼本身便是非常荣幸的事情，因为全铁炉堡的矮人只有三个名额。贝鲁坎则是代表黑铁矮人与铜须、蛮锤的代表一同前往，出自黑铁矮人谨小慎微的天性，贝鲁坎婉拒了与其他两名代表一同乘坐角鹰兽前往典礼现场的礼貌邀请，而代价则是典礼结束后自己目送那两名同胞兴高采烈的从头顶飞过，自己只能在他们的胯下一步一步的挪回去。

听上去似乎有些严重？

不过现在铁炉堡的局势确实如此，整个黑铁矮人一族似乎就是生活在铜须和蛮锤部落的胯下。由于几百年前挑起的那场内战以彻底的失败而告终，直到如今铜须和蛮锤的同胞们依旧念念不忘，成立了什么三锤议会，看上去三族化干戈为玉帛，重新团结在了一起，可实际上，这件事的勉强程度好比在一个考古现场勘测出2件不同年代的古代石板一样。又似乎是三块铁锭，被焊接在了一起，虽然外人看来是一个整体，但是，那焊接的痕迹却是触目惊心。黑铁矮人们的不安心情从女王茉艾拉终日紧皱的眉头上便可读出来，是啊，这毕竟不是自己的家园，在一块陌生的土地上，并宣称这块土地由自己掌权，有人会心甘情愿的答应么？

考古学研究的衰退、黑铁矮人并不明朗的前景、生活的潦草困顿在贝鲁坎体内来回走动，他那习惯了研读石板秘闻、血符文书甚至楔形文字的大脑无法理清这几件事情的关联，索性任由他们缠绕在一起，狠狠地打了一个死结，勒住了血液的流动，让贝鲁坎的脑袋疼得要命。当他涨红着脸走进铁炉堡时，疼痛似乎

达到了顶点，让他有些呼吸困难，卫兵看他的眼神中除了固有的鄙视和些许的敌意外，似乎又有一丝不解。是啊，这群只知道喝啤酒打赌的粗鲁卫兵肯定不会想到我思索的是什么！

铁炉堡一如既往的喧嚣和吵闹，终日流动的铁水蒸腾的热气扑面而来，不过，这倒给贝鲁坎的脸色有了一个合理的掩饰。来回穿梭的面包商和街头艺人大声的叫喊着，丝毫不在意路人厌烦的目光，拍卖行和银行之间照例有流水般的冒险者，无非是为了一两个金币在讨价还价，这些人生活的全部意义可能也就体现在这金币上了，这从他们匆匆带风的脚步、木然的面庞和呆滞的眼神便可看出来，于铁炉堡甚至于整个世界而言，他们只是过客，与周围的关联比黑铁矮人之于铁炉堡一样更易碎。前方右拐是蛮锤部族的角鹰兽养殖场。原谅我用了“养殖场”而不是“活动室”，这些凶猛的动物据说在暮光高地的战场上发挥了至关重要的作用。不过，我更相信那些蛮锤矮人吹牛的本领，那简直跟铜须矮人喝酒的本领不相上下。热风夹杂着粪便的臭气阵阵袭来，贝鲁坎不由得掩住了鼻子，就算窒息可能也要比吸入动物粪便的臭气要好一些——不光他这么认为，甚至是那些跟蛮锤部族沆瀣一气的铜须矮人们也是这么想的，只不过他们碍于情面不好意思说出来而已。不知不觉走到了通往暴风城地铁的入口，几个衣着光鲜的人类战士一脸严肃的从里面走出来，手按剑柄步履谨慎，呸，估计又是来保护他们那孱弱不堪的王子的吧？贝鲁坎朝他们投去了厌恶的一瞥，然而人类士兵们视若无睹，径直从他面前走了过去。间或有成群结队的战场招募者走过，甚至还包括那些修长身材的暗夜精灵，贝鲁坎一见到他们，脑子里立即抽象出在东部王国灰谷的废墟中野外作业时发现的精灵卷轴，那枯黄的颜色像极了他们的脸色，他甚至考证出几万年前的永恒之井毁灭的原因不仅仅是因为上层精灵过分使用魔法而招致的恶魔攻击，实际上真正的原因是……

“贝鲁坎，你在发什么呆！”

突如其来的话语如同斜刺里杀出来的骑兵，贝鲁坎差点下意识的将插在腰间的匕首向声音的源头扔了过去，待他看清朝他说话的是自己的族人之后，才松一口气，重将匕首插进腰间。

“我刚从诺莫瑞根回来，又有什么事情发生了？”贝鲁坎的心一下子沉了下去，同伴脸上的愁容如同一把锋利的刀，虽切开了缠绕在他脑袋里的结，同时却让他有了一种极其不安的感觉，一点一点在胸腔里弥漫。

“女王临走前交代了一项任务。”

“说吧，是什么任务。”听到这句话，贝鲁坎反而释然了，看来不是什么坏消息。

“议会又对我们黑铁矮人各分支进行了讨论，根据目前的考古结论，已经有安格弗、燃铁、影炉、核锤等分支被确定，但是，仍然有一股分支，没有任何资料显示曾在我们部落内生活过，所有的资料都没有。”



贝鲁坎稍微平复的心忽又起了波澜，议会果然拿这件事刁难我们了。不过，如果连自己族群各分支的历史渊源也搞不清楚，如何能够证明自己是最正统的黑铁后人？而且，少一个分支，在议会里就会少一个人、少一张嘴、少一种声音，对于刚刚从黑暗时代走到铁炉堡阳光之下的整个部族来说，拥有自己的声音是至关重要的。刚才族人所说的未有资料记载的那一股分支，毫无疑问便是火拳。

“我知道了。”贝鲁坎匆忙说一句，便转身走回了自己的房间，他需要理清一下纷乱的头绪。

狭窄的屋子里堆满了各种卷轴、石板以及写满楔形和象形文字的文献资料，与其说这是贝鲁坎的私人工作室，不如说这便是整个黑铁部族的历史档案馆。贝鲁坎踢开堆叠在门后的大大小小的书典，径直走到木桌前，一屁股坐了下去，他并没有开灯，多年来在挖掘场、墓冢阴暗的生活已经让他适应了夜晚的黑暗，除非是需要记录一些东西，否则，他宁愿让自己沐浴在黑暗中，此时他的思维会变得异常活跃，许多新方法和新成绩也是因此而来。

相传火拳是黑铁矮人部族比较重要的一个分支，因首领名为火拳而得名，其人生性好战，脾气暴躁，酷爱喝酒，但是不知道什么原因，火拳似乎一下子凭空消失了，他如何沉沦、如何灭亡在所有的史书中都没有记载，最多就是含糊的说几句类似于“不知所踪”“下落不明”之类的官方话语。贝鲁坎曾试图寻找他的踪迹，但是无论是东部王国还是在卡利姆多，都没有发现他们生活过的任何迹象，他甚至步著名探险家布莱恩后尘，前往诺森德大陆的奥杜尔废墟勘察，然而事与愿违，他依旧一无所获。本以为这火拳支脉可能仅仅存在于传说当中，但是就目前的情况来看，已经影响到整个黑铁部族的生存了，如果再不抓紧寻找，那么不仅自己的一生毁了，整个族人的一生都被毁了。

贝鲁坎猛地拉开灯，从桌子左上方的厚厚一摞卷宗中抽出

了自己关于火拳支脉的考古日记，用手指头点着一行一行的看了下去。相关的内容并不是很多，而且大多是通过铁怒支脉或者其他支脉的资料中得到的对火拳的间接描述。一小会的功夫那几页纸就看完了。贝鲁坎略有些失望的将那几页纸卷起来揣进口袋，揉了揉太阳穴，然后便将折叠在桌子底下的三脚架以及望远镜拿起来塞到一个盒子里，咔嗒一声锁上，连灯都来不及关上就开门跑了出去，他没有时间坐在工作室里冥想了，行动是最好的办法。

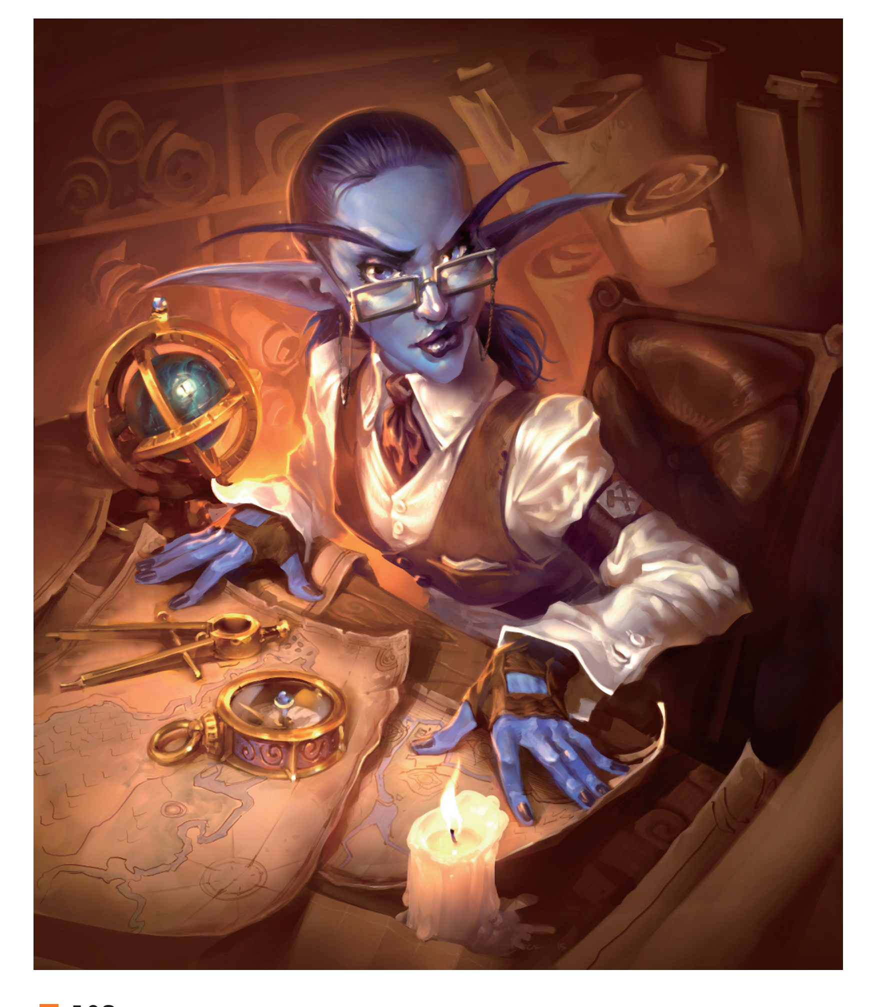
"贝鲁坎！又要去暗炉城挖掘场了么？"

贝鲁坎猛然停住，疑惑的转头问了一句："为什么是'又'要去暗炉城？"

"你公布的考古报告说火拳、铁怒以及安格弗支脉均在暗炉城一带活动！"

贝鲁坎怔了一怔，脑子里的混沌如同被夜风驱散的迷雾快速消散，这就是先入为主效应吧！铁怒和火拳有亲戚关系，而铁怒支脉是在暗炉城出现，而自己想当然的立即判断火拳也是在暗炉城，这如果是一个伪命题，那么自己即使在暗炉城挖到死，还不是一无所获么？

"考证有误，我现在判断，火拳应该在奥达曼！"撂下这句话后，贝鲁坎有些狂喜的往城门口冲去。不论如何，这毕竟给了自己一个全新的思路！



因奥达曼早已废弃，因此铁炉堡并没有直接通往那里的航线，当贝鲁坎辗转踏上那片旧日的土地时，已经过去了整整一天。夕阳在身后，遗迹在眼前，贝鲁坎收起了测量仪和三脚架，握紧了手里的铲子，紧了紧背在身后的背包，默默祈祷了一番，便毫不犹豫地冲那片断壁残垣与古木荒草共生的废墟。

与上次来这里看到的情况相比，好像被没有什么变化。也许这里已经被考古学家们挖了个遍了，普遍以为没有太大的考古价值了，连他主编的那本《遗迹寻踪》中，他也在奥达曼一章的页下注中自信满满的写下了"已完成所有勘测工作"，现在看来，他真希望能抽当年的自己一记大大的耳光！

等贝鲁坎清理出一条通往废墟大殿的路时，太阳已经完全落山了，如同皮肤一样的灰黑色开始笼罩这个大地。贝鲁坎深呼一口气，一头扎进了那片浩大的废弃宫殿群。高大的石柱附近依旧有一只只相貌丑陋的穴居怪物——铜须部族的考古学家非说这玩意儿跟矮人有血缘关系，还有可能是祖先受到某种射线影响之后的形状！这还不如说人类的祖先是兽人靠谱，最起码这两者看上去还有些相似。贝鲁坎机警的绕过这些怪物之后，将探照灯放在了帽子上，拧开开关，顿时照亮了前方的路。这里被人挖过的痕迹太明显了，甚至还有几座布满灰尘的帐篷，贝鲁坎走上前用铲子戳了戳，篷布立即像纸片一样被捅了一个大大的窟窿，看来也是几十年前的考古学家留下的了，帐篷边上还胡乱摆着一个个开了口的木头箱子，估计是被那些怪物抢走的补给品。贝鲁坎沿着前人凿出来的坑道慢慢前行，坑道两边撑着的粗壮木棒显得有些古老，上面刻下的文字也早已模糊不清，贝鲁坎往路中间挪了挪脚步——那些木棒周围应该潜伏着一些蝎子之类的毒物。

等他走到神殿大厅的出口时，看见了一只罐子，待拂去上面的尘埃之后，贝鲁坎发现这正是他当年来的时候留下的，这是他独特的标记，罐子代表着前方无危险，不久即可到达终点。贝鲁坎有些失望，难道自己判断错了，这里依旧没有火拳的任何信息？

贝鲁坎有些失望的轻轻拍了一下罐子，那陶罐如年迈老者不能承受如此轻微的击打，哗啦啦一声碎了一地，声音虽小，但在黑暗的坑道中听起来却是异常刺耳，回音在坑道壁上来回弹跳，如同荡漾的波纹层层叠叠。贝鲁坎警觉的四处看了看，正当他想离开继续往前走时，忽然后脑传来一阵剧痛，紧接着便扑在了地上。

袭击他的人身材矮小，立即往前一步，扬起木棒狠狠砸下。贝鲁坎来不及爬起来，索性丢下背包在地上狼狈地滚了一圈，虽极为难看但却躲过了致命一击，不待袭击者再次发动攻击，贝鲁坎立即从腰间拔出匕首，一甩头，探照灯锁定了袭击



者的位置，他凝神用力用匕首甩了出去，只听一声惨叫，袭击者的手腕被匕首狠狠的钉在了旁边的木桩上。贝鲁坎立即跳起身，上前猛地打了袭击者一拳，当袭击者转过脸来时，贝鲁坎头上的探照灯死死地钉在了那人脸上。

这是个矮人，是一个同胞。

贝鲁坎内心的震颤还没来得及平息，袭击者却闭上眼睛，化成一阵烟雾升腾在了黑暗中。贝鲁坎有些惊讶的看着木桩上的匕首——连一丝血迹也没有！他甚至不敢相信自己的眼睛，轻轻拔下了匕首仔细的摸索了几遍，没错，一滴血都没有！刚才遇到的难道是传说中的灵魂守护者？穿越几千年只为了守护已经逝去族人的安息？为什么之前来的时候没有发现？

贝鲁坎内心的谜团越来越重，皱着眉头捡起了行李，准备继续朝前走。然而几乎在抬脚的一刹那，眼角的余光瞥见了左边木桩下面似乎有什么东西？

贝鲁坎扭过头去，又是一个罐子。

罐子？

贝鲁坎握紧匕首，小心翼翼的向那只罐子走过去。没错，跟上一只罐子长得一模一样。只想了几秒钟，贝鲁坎突然踢出一脚，将罐子踢得粉碎，与此同时闪身一跃，向后退了几步。

几乎是在同时，木桩后方的墙体突然倒塌，跃出一个矮小的身影。

贝鲁坎冷笑一声，手腕一动，匕首便向前刺去。而敌人却似乎对此并不在意，既没有躲也没有还击，只是有些木然的盯着来犯之人。贝鲁坎的匕首刺穿了那人的躯壳，甚至自己的手都穿过了他的身体，愕然间，那人突然张开嘴说了几句莫名其妙的话，贝鲁坎一个单词都没有听懂。那人显然也是有些错愕，突然双手握拳，抱在胸口，竟是一个标准的矮人军礼，贝鲁坎下意识的丢掉匕首，予以还礼。那人只是微微一笑，便立即消散。他确定，这些人便是古老祖先的灵魂守护者，可能他们生前的任务是守护这些宫廷用的罐子，直至王国突然消亡，强烈的责任感却使他们即使肉体消亡了，灵魂也在守护者这些罐子，只要有人打破罐子，他们便会立即出现。而面对跟自己同样身形的矮人，他们显然也在思索。也许，他们便是火拳支脉的卫兵？

这样想着，贝鲁坎立即将三脚架从背包中抽出来，架在倒塌的墙体外面，勘测仪正对着里面，接连换了几个方位之后，感应灯终于亮起了充满希望的绿色，在黑暗中显得格外令人欣慰。

贝鲁坎跳进墙里面，探照灯一照——这俨然是一个宫殿。之前几次没有发现的原因也在于谁也不会想到这石墙后面还别有洞天。贝鲁坎循着感应灯的方向径直向王座前的桌子走去，不过桌子上并没有什么石板或者书典资料，连一片羊皮纸也没有，好像只有一块石头。贝鲁坎有些失望的摇了摇头，好不容易发现了前人不曾发现的地方，却没有任何有价值的东西，难道又要空手而归？他抓起桌上的石块随手扔在了地上，当啷当啷滚了滚了起来。

不对！石头怎么会发出这样的声音？

贝鲁坎一跃而起，扑向尚在地上来回翻滚的石头，捡起来之后他才发现，这哪里是一块石头！这分明是一个杯子！他有些激动，立即撩起灰袍擦拭了一下，上面刻的字迹有些风化，不甚清楚。他脱下帽子抱在臂弯里，将杯子凑近仔细看了一下，依旧不清楚，这应该是比较早的铭文了，等回去之后仔细研究一下，说不定会有意外的惊喜！贝鲁坎内心的失落稍淡了一些，虽然不知道这上面写的什么，但总归还是有些收获，并不是空手而归。当他想把杯子放进背包时，突然被杯子底部的两个字吸引了。

那两个字虽然笔画繁琐，但比杯壁上的字要简化多了，不过也许是这两个字的古今写法差不多，自己才能认出来，恩，不错，能认出两个字来便是一个小小的进步了！

贝鲁坎这样想着，将杯子小心翼翼的放进了背包。

等等！

那两个字是火拳？他猛然拉开背包，颤抖着双手将杯子拿了出来，将杯子底部对着灯光又仔细的看了一遍。

当贝鲁坎走出女王的房间时，内心的舒畅如同饮下一口玉液琼浆。发现火拳支脉的存在不仅使他成为黑铁矮人有史以来最伟大的考古学家，女王也因此名正言顺的在三锤议会中站稳了脚跟，而且，作为对整个矮人大家族的贡献，贝鲁坎还被铁炉堡奖励了一枚金质奖章，这可是自从几百年前矮人分裂之后，第一个受到铁炉堡奖励的黑铁矮人！

荣誉纷至沓来，不仅对贝鲁坎是个激励，对于整个矮人的考古学事业来说也是一个不小的刺激。越来越多的孩子开始学习考古学，贝鲁坎经常会被请去作报告，而每次报告的开头，贝鲁坎总要笑着说一句：

“孩子们，工程穷三代，考古毁一生啊……” 



游戏玩家需要怎么样的媒体表达形式？

游戏媒体发展至今，其形式经历了不少变迁，从最初的纸媒、光盘到如今的直播、自媒体等。随着玩家群体的不断扩大，游戏媒体的生存却越来越步履维艰。

对于我们来说，专注于为用户提供有深度的精品内容将是以后的道路。我们找到了三位读者，希望了解到他们喜欢的游戏表现形式。

强交互才是游戏媒体的未来

文丨你的杰克

游戏媒体在这个风起云涌快速变革的时代中出现了许多形式，上世纪90年代时游戏刚刚进入中国人的视野中方兴未艾之时，玩家苦于无法与同好交流，因此第一批游戏媒体——游戏杂志（即平媒）应运而生。

到了2000年以后时随着互联网与电脑的普及，越来越多的游戏出现在了大众的面前。如《热血传奇》《魔兽世界》等“神游”。要想成为一个高端玩家需要花费长时间在网游中练级打金刷装备，否则只能通过提高操作、精通良好的战术来提高游戏水平。要实现这一点则恰恰需要更加快速即时的交流平台，以弥补游戏杂志更新速度较为缓慢的特点，于是游戏论坛为主形式的游戏媒体（网媒）开始出现，以发布和整理游戏中精通游戏玩法的“大神”玩家的攻略，从而形成文章。

2010以后可以说是中国游戏史上最黑暗的时刻，“免费”游戏的崛起迎合了青少年碎片化时间的特性放弃了操作性，而改为了自动的回合制。玩家不需要进行过多的交互，游戏环境的变化使得玩家没有再逛攻略的刚需，毕竟“充钱就可以变强。自此各大PC游戏杂志纷纷倒闭转型，只剩下《大众软件》一根独苗苗坚持至今。游戏厂商自完美开始大规模收购游戏网媒，游戏网媒变成了用以自卖自夸的场所。

2015年以后随着00后的年轻人在网络中占据着越来越重要的比重，斗鱼直播、虎牙直播等直播平台成为了备受新

时代关注的游戏媒体，主播通过“精湛”的个人技术，吸引了一批观众（粉丝）。他们通过弹幕进行交流，在这种的环境下也从另一个方面成为了提升游戏交互性的手段。

笔者个人来说更喜欢使用BBS这种由各个玩家个体为主导的游戏社区，虽然会有不少大佬（高端玩家）冒充萌新，但是充满了一种自由的感觉。也可以在交互中认识一些新的朋友。

在当下的互联时代中，各种各样的信息呈现碎片化，人们的时间也被碎片化，但是这并不影响图书是文字最有厚重感的载体。对于收藏爱好者来说，电子图书就没有了这样的功能。从多个层面来说，电子和纸质书能够互补，二者融合获许会呈现新的业态。



主播820通过Alienware 17进行游戏直播

七年悄然过去，笔者很庆幸当初的游戏日报2011.12.1的社评“中国游戏媒体已死”的论调不曾实现，并衷心的祝愿游戏媒体行业更加的百花齐放。

游戏视频的最好时代

文丨Rockking

众所周知，媒体并非一成不变。

新媒体会对旧媒体发起冲击并互相影响，最终旧媒体会做出一定的妥协。

笔者很喜欢视频这种游戏媒体表现形式。首先视频作为一个信息的载体能够包含很多的内容。一个好的视频那它的文案一定会是十分出色的，再加上合适的音频可以让制作者能够通过抑扬顿挫以及曲调的高低起伏来全面调动起受众者的情感。视频的画面更加直观，特别是面对游戏推荐向亦或者是测评向的时候，一段游戏内真实的场景视频能够让玩家对于游戏有一个更加清晰的认知。



敖厂长的视频节目拥有广泛的受众

玩家作为受众能够在一堆信息中去筛选自己有用的信息。像游戏攻略类视频，玩家会比较在乎实景以及视频制作者解说中包含的一些不为人知的小技巧。而那些比较欢乐向的娱乐游戏视频，则通过搞笑的文稿以及制作者略带夸张的语气更加平易近人。游戏测评向的视频，可以让玩家更多注意力集中点在游戏的具体玩法以及游戏的实际画面上，甚至硬核一点的玩家能够通过游戏战斗场景、剧情任务来判断这个游戏到底好不好玩。

想必剑雪封喉对于DOTA玩家来说并不会陌生。喉哥的文案和极具感染力的嗓音总是能够带起玩家的情绪，

当初一部“爹妈大战”视频将YYF那个在人群中奋力厮杀的蓝猫刻画的深入人心。那个买活、冲锋、阵亡、再买活、再冲锋、再阵亡的蓝猫一直以来都是人们心中难以复刻的经典。除去让人热血沸腾的剑雪封喉外，还有一部大家心中的经典就是当时为PIS所做的一个操作集锦——《Perfect is shit》。与剑雪封喉的大气磅礴的解说与精彩的文案不同的是这部没有任何解说的《Perfect is shit》还成功将PIS推上了一个巅峰，没有任何的语言反而让人们更加将注意力全部集中在了PIS华丽的操作和他出色的意识。

笔者觉得视频最大的好处就是能够直观让受众者最大程度上来体会到制作者的意图。“一千个人眼中有一千个哈姆雷特”这就是传统文字表达的优势和弊端，每个人能从同一段文字中品出不同的意思与意境，但视频多方面的内容以及直接的画面所展现，更直观传达创作者的思想。

特别在电竞这个领域，怎么样体现一个选手的操作十分亮眼？肯定不是单纯的说“他很厉害，反应很快”这样略显苍白的吹擂，甩上一段精彩的操作画面是最直接的方式，用事实来证明这个选手的操作过人才是最有说服力的方式。这也是为什么类似“每周Top 10”以及“主播真会玩”这类的视频能够吸引人的原因 。一个是以精彩的操作以及过人的反应让观众惊呼厉害，一个则是以略显搞笑以各种失误来博观众一笑。

游戏视频相对直播来说，更加能够把控质量，毕竟制作者会打很多素材最后挑一个来制作，这样的视频也更加的有质量保证。相比于游戏直播来看能够设置更多吸引观众注意力的点以及为观众制作更多的精彩瞬间，但直播就很难保证长时间比较高的质量。

不得不说作为传统媒体的纸媒目前来看境况是每日愈下，但随之崛起了很多游戏视频自媒体以及工作室，这也从侧面反应出视频在某种程度上来看的确是要比文字更具表现力也更加能够让玩家接受。

“游戏纸媒已死”的具体表现形式

文丨任九州

不要被标题迷惑，今天我们谈的是游戏媒体的表现形式。

“纸媒已死”这句老生常谈已让耳边磨出老茧。纸媒作为横穿人类文明史的一种信息交互媒介在全新数字化时代下逐渐边缘化，但无论是新媒体抑或旧媒体都没脱离媒体范畴之内，仍起到信息记录、整理、传递的作用。

游戏媒体也是如此。

稍微上年纪的玩家或多或少有过放学围着书店报亭买游戏杂志的经历。在缺乏互联网的年代，一本杂志就是这些玩家对外了解“新世界”不可替代的窗口。书中所介绍的游戏就是大家讨论的话题，所提及攻略与窍门被奉为经典牢记于心；谁运气好，收到编辑部回信更会成为炫耀资本，能给杂志撰稿还能被小圈子视为“专家”倍受尊敬，而当一名游戏杂志社的编辑则成很多人的梦想。

做精、做强、做大都不重要。即使出错一句轻描淡写的道歉就可掩盖，因为唯一意味着无可替代。

从纸媒稳坐江山到如今网媒一统江湖，这段历史笔者无意诉说，中间的牵扯不是今天重点。当下获取信息变得非常便捷，谁都能对信息记录、整理再传递，上一秒还是玩家，下一秒就是自媒体的媒体人。低廉的门槛让国内游戏媒体如雨后春笋般大量涌现，行业变得喧闹不堪。作者编辑记者乃至枪手的多重身份让很多人曾经的梦想成了厂商与读者的厕纸——上一秒还在费力寻找，下一秒就成了令人厌恶的废品。

写到这里好像离表现形式这个话题渐行渐远，其实没有。

无论是直播、录播、短视频、线下聚会、论坛聊天等等的形式最终目的是为展现所要表达的观点与内容，我们渴求的不是形式本身，而是形式背后的内容能否满足我们的需求。

世界上没有两片相同的树叶，人与人之间也会有差异，这些差异产生了不同需求：有人希望通过游戏体验现实中没有的、有人希望能在游戏中畅快的发泄情绪、有人则借助游戏扩大交友群体寻找自身认同感。这些需求反应到媒体上形成了录像、直播、论坛互动等不同形式。人在不同时间的需求也可能不同：吃早饭想看文字新闻了解趋势，上班途中想听电台栏目解闷，中午吃饭想看视频找乐，晚上回家想读文章看他人观点。这些形式很重要，对玩家而语言是满足自身需求的具化物，对于媒体而言受众群体越多越能使其繁荣。

但这些又不重要，不能满足玩家需求大可换一家，媒体没能力做也可半途而废不再去做。替代性如此之强，坚守某一游戏媒体反倒成了一件不可理喻的事情。文章可以再写，平台可以再建，视频可以再做，但人们信任的并不是某种形式，是态度。

态度有两种：一种是媒体与读者的关系处理，另一种是媒体对自我的质量要求。

新时代下更多的游戏媒体趋向与读者形成一种平等和谐的讨论氛围，论坛互动、制作视频、平台直播、电台录制与线下互动的表现形式接受成本低，传播方便，让玩家更能拉近与媒体的关系，作为当下新媒体的主流发展方向无疑是迎合大多数玩家的口味，这是必要且必须的。如果还抱着那种“舍我取谁”的态度，结局不言而喻，毕竟这是“从群众中来到群众中去”的艺术。新

媒体让读者与作者还原成平等的玩家，但是平台方依旧还是平台方的架势。

刨去新媒介，文章这种旧产物依旧被保留下来。

文字是简洁有力的，他可以凝练作者态度，也可以清晰的表达个人的看法。平台亦是如此，宁缺毋滥也好，多多益善也罢，通过对文章的筛选表达媒体对事物的看法，也可从文章质量的要求中展现对读者的重视程度。如果连文章的态度都可放弃，这个平台在失去最基本的信息整理与传递作用后，记录则将会交由读者选择，因为态度终究是相互的。

仅问我偏向哪种游戏媒体表现形式，这个答案不言而喻，各位现在看的正是白字黑字，也没有拿出手机扫二维码或是输入网页链接。文字作为记录文明最古老的手段之一如今仍散发它独特的魅力，作者对文章反复推敲的同时留给读者的是无限的想象空间，读者与作者未曾谋面却能在字里行间中了解对方真情实感，这种思想上的交流胜过视频的千言万语。文字带来的不仅是资讯的传达与观点的表述，也带来了一丝神秘感。

纸张或许限制了形式，但从未阻挡态度。新媒体不会是糟粕的避风港，它们只是费劲徒劳推迟洗牌时间。

洗尽铅华，能留下的是文字，是态度。坐在舒适的位置上，用双手翻阅书籍，内容变得无关紧要，而是让自己在一种仪式中满足那颗期待的心。P













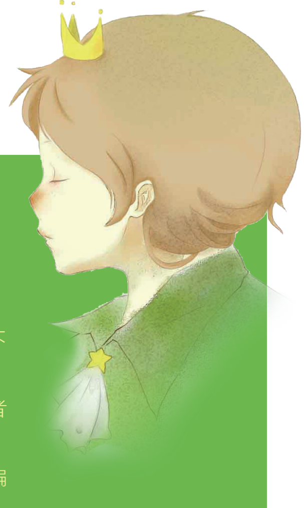




游戏新媒体如今往往被当作渠道，而其渠道竞争力远不如Taptap这种带媒体属性的平台



欢迎加入交流群“鹰头马®后院”与我们交流探讨。



YARRN焕然一新的信箱



在一些阻力消失之后，我们希望能增加与读者的互动。2016年11&12月合刊的读者来信形式在交流群“鹰头马®后院”（578517506）中受到了一定的好评，有部分读者曾向我表达了没能投稿的遗憾。彼时我也不敢确定一定还有机会弥补，不过如今看却是事在人为。

我们希望延续这个特色，于是在本期筹备之时，我在交流群发出了征集了读者来信的公告，最后从读者来信中选出了两篇在本期杂志进行刊登。

如有读者朋友想和我们进行交流，欢迎加交流群和我们联系。如果想为“读编往来”投稿，可将来稿发送至YARRN@YARRN.CN，每期我会从其中选择1到2位读者刊登。



“大软”编辑部：

我是一名山东读者，很高兴看到大众软件又重新出刊了，诸位坚持的编辑们辛苦了！

和“大软”的相识和大多数读者一样，我在初中的时候先买了《电脑爱好者》。每个月去两次，每次都得在报亭（希望未来的报亭能多一点）盼望着送书的邮政车。某次我和往常一样去报亭买《电脑爱好者》（那时好像还有光盘），送书的车还没有来就在报亭的窗台上随便浏览，突然看到了“大软”关于暴雪CG一篇文章（2013年9月中《CG是怎样炼成的》）。从这篇文章中感受到了CG的厉害（开始对计算机软件感兴趣，谢谢你们），看到小编这么辛苦的采访就买了下来。没想到回家后看过爱不释手，从头到尾的浏览了一遍甚至耽误到晚八点才吃饭，还被我妈笑骂我书呆子。自此以后，我开始购买“大软。后来因为中考原因中断十分遗憾。

高中没有考上合适的院校，我现在学习计算机专业并参加了春季高考。未来准备去山东理工职业学院继续学习编程的技术，然后通过专升本到深圳大学！

人多多少少在某些时间段内遇到挫折，生活不能帮助你做出决定，是逃离挫折还是会勇敢的面对生活带给你的挫折，永不逃离。

青年时期最宝贵的是那些风雨中敢于说不会怕、这点痛算什么的人，至少我们的心中还有梦。

曾得知“大软“2016年休刊预售众筹后五味杂陈，未来希望能写一些创客的文章给大软投稿！

“大软“编辑辛苦了！希望“大软”不忘初心，迎难而上！

托马斯

2018年7月



尊敬的“大软”编辑部:

你们好!

时间真是杀猪刀，杀猪杀得心力憔悴，又不忘给点肉吃，而且还非常的好吃。

经过一年多的等待，“大软”终于又回来了。就像一个久别重逢的老朋友一样，什么都不用说，聊不完的话、表达不出的开心，却一点都不会感觉到尴尬。开开心心的说上一句：欢迎回来。

“大软”是我学生时代的青春之一。在那个没有智能手机的时代，可以说是一碗美味的精神食粮。课余时间无聊翻一翻，知道了一些非常实用的软件、一些不知道的游戏资讯以及一些想要但又没钱买的数码设备。开拓了眼界的同时还能通过这些内容和同学基友装装X。大学时候同学要配电脑问我建议，”大软”就帮了我很大的忙。

每次去书店看大软，总有一两个自己感兴趣的内容。

大软每期都有非常丰富的内容，业界资讯、市场调研、专题企划，虽然也有一些广告文，但无伤大雅，毕竟广告也是收入的重要组成。在期待下一期的精彩内容同时给我的学生时代带来了很多的快乐。

去年得知“大软”要休刊，想到以前有关“大软”的岁月，心里十分难受的，但在交流群中看到“大软”的诸位还在坚持，真的十分欣慰!

虽然现在互联网和智能手机导致纸媒式微，市场位置越来越边缘，但我相信你们会找到光明的前途，一切都会好起来的!

如今“大软”又回来了，期盼复兴的那一天，加油!

一位不知名的读者thysd

2018.06.12



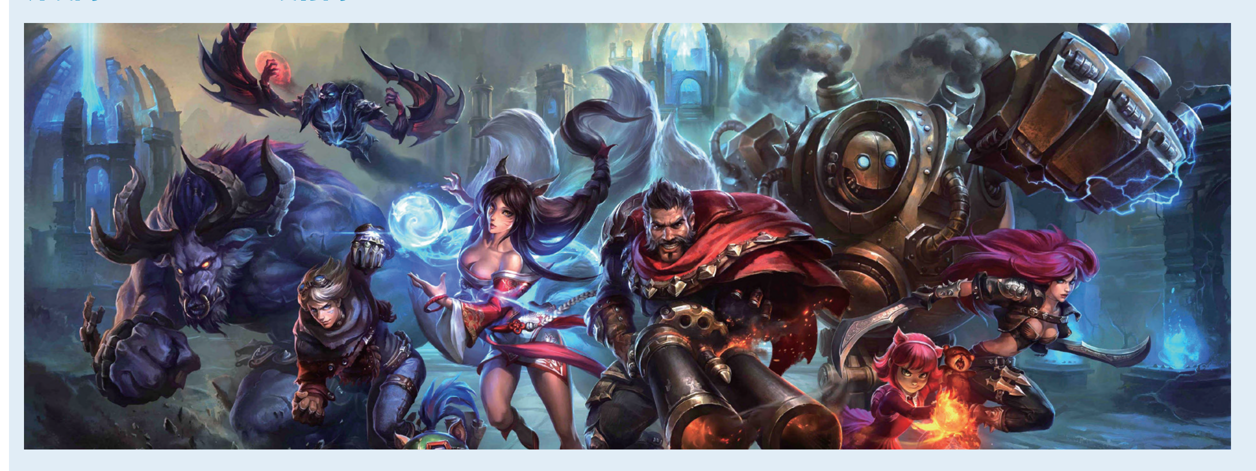
我是从2005年接触《大众软件》的，当时是借同学的大软来看，很多游戏和电脑知识都是从大软上了解的，可以说大软是我在电脑乃至IT领域的启蒙者，以至于我热爱上了电脑，后来走上了IT的道路。还记得当时我电脑配置很低，很多游戏都没有条件玩，就是靠着大软上那些剧情攻略过瘾，随着作者那悠扬的笔触遐想连篇，现在电脑配置高了，却没什么时间玩游戏了，想想这真的很令人唏嘘。2016年休刊的时候我非常伤心，以为一个时代结束了，今天看到大软复刊的消息真的非常激动，大软果然不负前约，真的回来了，就像《三生三世十里桃花》里的战神墨渊一样，让我没有白等，感谢大软，伴我走过了那些令人怀念的岁月，希望大软能在这个科技飞速发现的移动互联网时代，继往开来，不忘初心，再现昔日的辉煌!

———剑凌云

游戏TOP TEN

1 英雄联盟

开发商 Riot Games　**发行商** Riot Games



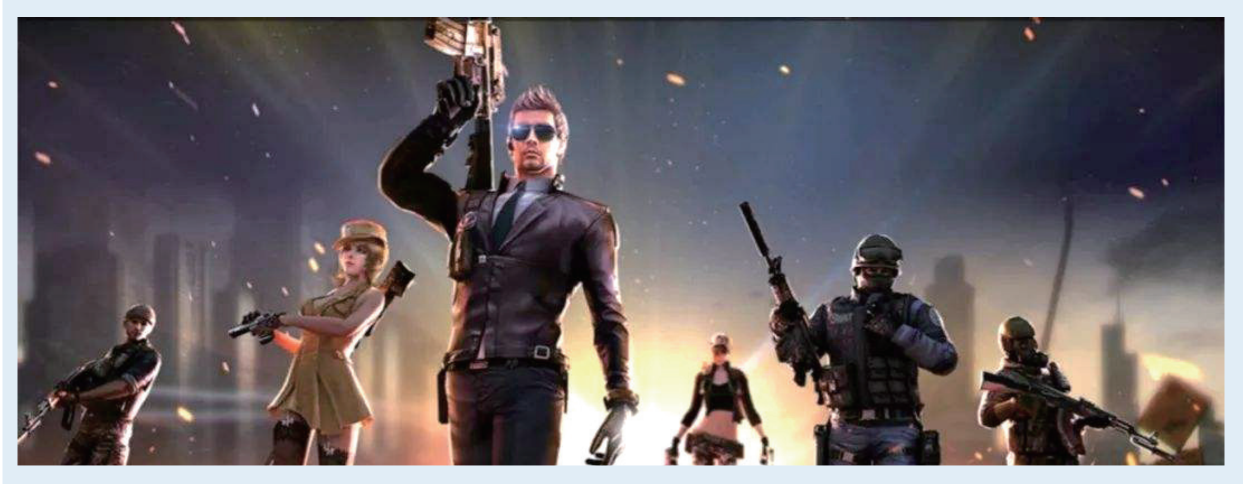
2 PUBG

开发商 PUBG Corp　**发行商** 中国区腾讯游戏独代



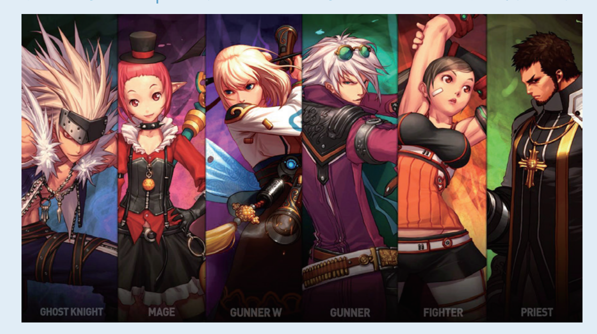
3 穿越火线

开发商 Smile Gate　**发行商** NEOWIZ、腾讯游戏



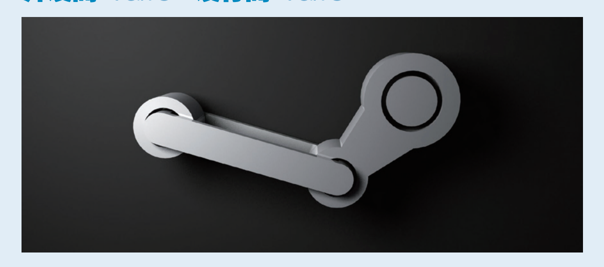
4 地下城与勇士

开发商 Neople公司 **发行商** 三星电子、腾讯游戏



5 STEAM平台

开发商 Valve **发行商** Valve



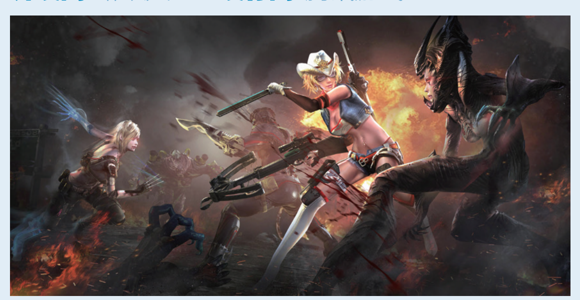
6 逆水寒

开发商 杭州网易雷火科技有限公司 **发行商** 网易游戏



7 逆战

开发商 琳琅天上 **发行商** 腾讯游戏

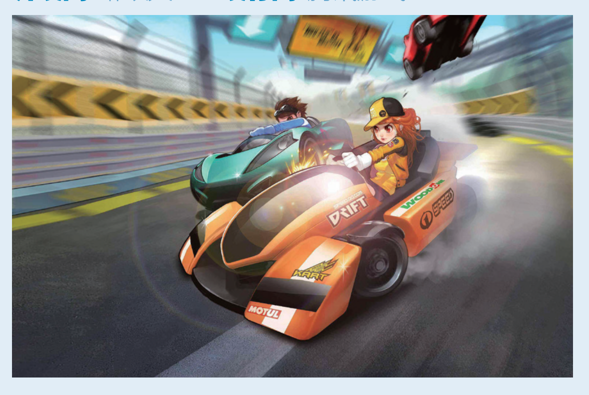


数据来源 顺网科技网吧指数

由于本期为了避免一些问题没有来得及在微博和微信公众号征集“TOP TEN”投票，我们参考了顺网科技公开的网吧指数，以游戏线下主要载体上网服务场所的数据来进行排行。

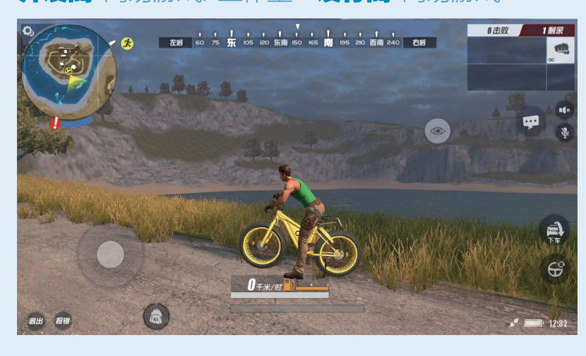
8 QQ飞车

开发商 琳琅天上 **发行商** 腾讯游戏



9 终结者2

开发商 网易游戏F工作室 **发行商** 网易游戏



10 守望先锋

开发商 暴雪娱乐 **发行商** 暴雪娱乐、网之易



随着2018年的到来，PUBG热度逐渐消退，这主要归功于蓝洞公司“出色”的运营维护策略。伴随着每个版本的更新都会有大量正常玩家被误封进而告别这个游戏，反而“神仙”用户依旧逍遥法外。在2017年处于快速增强期的蓝洞并没有正视这个问题（也许是心有余而力不足），于是在今年该问题开始爆发。

PUBG火爆同时也让Steam平台不再小众化，走入公众眼前的Steam平台究竟会和国内代理商完美世界擦出什么样的火花还需要拭目以待。

《逆水寒》在一波风风火火的营销之后占据了一定的网吧市场，但其后劲究竟如何还需要时间来验证。

随着近期“吃鸡”竞品《堡垒之夜》的过审，想必整个大环境会迎来新的改变。

——穿越在衙门口啃羊棒骨的西五环内斟茶员 P

大众软件

2018年第8期 总第495期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 腾耀胜 **执行总编** 韦松林
执行主编 武国文

编辑部
汪澎（主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治
专栏记者 郑弢 菊艺佳 杨清池
本期责编 武国文

市场部
武国文

广告部
武国文
电话 010-88118588-801

发行部
武国文
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通讯地址 北京市100040信箱18分箱 邮编100040
投稿邮箱 YARRN@YARRN.CN

平面设计 汤瑛
印刷公司 北京联合互通彩色印刷有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
发行范围 国内公开发行
发行代理 郑州锦墨文化传媒有限公司
官方淘宝店 https://shop534068598.taobao.com
电话 010-88118588
广告许可证 4500004000185
出版日期 2018年8月5日



2016年休刊之前，我没想过会有一天自己会选择走出幕后出现在台前。初入职负责“大软”电竞栏目，每天看比赛写稿子无忧无虑。我很享受这种生活，并且自豪能来到“大软”工作，满心想着做到500期怎么给自己留个回忆。

休刊时我竭力争取，甚至希望自己融资等方式来度过难关，但终究因为不可抗力遗憾暂别。两年以来，我们整个团队艰难维持，但我始终认为纸媒不该就此偃旗息鼓。在筹备了一年多以后，终于还是选择归来。

虽然“大软”已不复当初的盛景，我们也并非手握融资，但是我仍相信有读者会需要“大软”。

只要还能维持团队做下去，我们并不计较个人的得失。

由于启动资金有限，我们将完全采用预购形式发售刊物，同时从本期开始，我们将正式开始尝试融合线上线下的阅读形式。削减了一些非原创内容，以保证整本杂志的内容深度。同时，从本期开始将会迎来剧情攻略的回归，将以全面剧透的“大无畏”精神，向所有喜爱游戏却又因各种原因而无暇尝试、体验的读者朋友们传递游戏大作的精彩内容，分享游戏精品的文化内涵，希望能给读者朋友们带来不一样的体验。

由于决定放弃之前传统期刊杂志“贴钱出版，广告盈利”的经营模式，因此读者将成为我们最主要的衣食父母，我们将尽力保证客观中立的办刊宗旨，以求对所有读者负责。

我们希望纸媒体能够作为一片净土保留下来，可以帮助大家静下心来，通过阅读接收到真正有价值、有深度的内容。同时随刊附送的电子版杂志，则是希望大家无论何时都能方便快捷的阅读杂志。



扫描二维码购买杂志

YARRN
YARRN@YARRN.CN